数字化用户 游戏日

总第60期
2004年10月号
定价8.8RMB
全彩
ISSN 1009-0843

2004年10月1日出版
定价8.8元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99
免费咨询电话：8008864689

本期奖品
PS2
GBASP
PSO
内测账号

千元大奖 期期送

近期热门游戏攻略一网打尽
- 红侠乔伊 新的希望
- 猎头者 救赎
- VR战士电子世纪
- 双星物语
- 鬼魂猎人

多罗罗 SEGA倾力打造 手冢治虫名作 完美再现！

生化危机 爆发FILE2

全部角色解析、超大地图详解，详尽逃亡路线一举公开

超酷试玩版报告！

Devil May Cry 3

幻想水浒传IV究极典藏攻略

全地图探索、全道具获得、全敌人资料、全108星收集、全设定原画集

鬼武者3 鬼之达人秘传攻略法

召唤之夜 铸剑物语2 剧情攻略

全 地图指南 武将分析 攻击范围 任务详解

地狱无双攻略

角色设定资料特典全公开 限定版猛料披露

战国无双猛将传

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst™
梦幻之星在线蓝色脉冲
即将内测
十七年经典的延续
千年纪文明的传承
《梦幻之星在线：蓝色脉冲》玩家短信俱乐部成立了，联通用户发送PS到9190,移动用户发送PS到169963即可加入PSOBB玩家短信俱乐部,随时随地得到最新的游戏咨询，攻关秘籍，与其它玩家分享互动快乐（完全免费）。
另外，内测期间联通用户发送P到9190，移动用户发送P到169963，还可免费获得《梦幻之星在线》内测帐号（限量三千，先发先得）。
WWW.PSOBB.COM.CN
客服电话:021-62489000
客服信箱 CS@PSOBB.COM.CN
ZARVA 朝华娱乐
SEGA®
SONIC TEAM™

10 游戏日

2004年10月号 总第60期

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本期封面作者:GOL

■卷首攻略■

地狱无双攻略

战国无双猛将传 2

■最速攻略■

Devil may cry 3 试玩版报告 27

生化危机 爆发FILE2 逃生指南 28

多罗罗 身体夺还攻略 34

■强档攻略■

梦幻之星在线上手指南 40
红侠乔伊全胶片收集攻略 42
猎头者~救赎全迷题解析 50
VR战士电子世纪 54
双星物语ZWEI!!流程攻略 58
鬼魂猎人全难点解析 64

■掌机攻略■

召唤之夜~铸剑物语2完全攻略 70

■尽在掌握■

用盘带控制节奏 86
实况足球8惊天BUG 87
平成经理的ML之路 88

■极限研究■

鬼武者3鬼之达人育成攻略 90
金手指 95

■非主流■

专题·极限试合 98
另眼相看"冷饭" 100
口袋妖怪弹珠台 102
顽皮狗养成 103
"搞怪星人"的成功定律 104
另眼扫描 106

■才语游言■

闲言碎语 108
编辑部人物介绍 109
才语邮局 110
游戏界奥运选手提名榜 112
叛逆的太阳 114
漫画屋试作型 118
游戏日的画师们 120
幕后英雄传 121
火星图库 122
游戏日大杂烩 123
混沌谷 124
新闻 126

■卷首攻略■

典藏攻略特辑

幻想水浒传 IV 128

数字化用户

主管 四川省科学技术协会
主办 四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址 成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真 (028)87646606
编辑电话 (028)87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑 牛泊
主编 许海龙
执行主编 周博
责任编辑 郑兆昕
编辑 郑兆昕、付晓飞、詹繁、任超
发行总监 秦风
市场策划 刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑 陈颖、张小乐、梁锱耀
法律顾问 四川联合律师事务所 申杰锋律师

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 蓉临广登字(2004)第0307号

国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位 全国邮政局
零售 全国各地书亭报摊
发行服务 (028)87648981、87688333-533
邮购 成都市营门口路民光商厦507室
邮编 610036
定价 人民币8.8元
印刷单位 四川蓝剑协力印务有限公司
刊期 月刊
出版日期 10月1日

本期抽奖活动奖品由创世缘提供

创世缘
www.csyshop.com

戦国無双 猛将伝

SENGOKU MUSOU

地狱无双攻略

《战国无双·猛将传》的操作方法和基本系统与《战国无双》相同,《战国无双》的攻略请参看 2003 年《游戏日》3 月号,在此不再赘述。

壹 新模式

▲练武馆: 无限城中新追加的模式,可以任意选择一个武将在练武馆中收集金块,在限定时间内击破馆主后即可通过,通过后获得的金块就可以用来锻造武器、更改武器名字以及购买道具。

注:必须取得六级武器之后才能对五级武器进行锻造和改名,六级武器则是一直不能锻造和改名的。

▲奈落·改和虚空·改: 在原来《战国无双》的奈落和虚空模式上稍作改进,增加了一些原来没有的任务,而且在这两个模式中取得的金块数量也会累加在所持金总和中。

▲仕合模式: 即对战模式,可以选择与电脑对战或是玩家相互对战,每个武将的能力和使用武器都是固定的,与无双模式中武将能力没有关系。共有决斗、相扑、死守、决战、捕物和速攻六种对战方式。

▲战国事典: 在此模式中可以查看游戏中所有武将和战场的历史资料和图片,喜欢战国历史的朋友们有福了。

▲结合: 《战国无双》与《战国无双·猛将传》联动,选择后放入《战国无双》的游戏盘,等待资料读取完成后再放回《战国无双·猛将传》的游戏盘即可在"无双演武"模式中选用全部 19 名武将,以及在"模拟演武"模式选取全部武将的全部关卡。

贰 新系统

▲增加新的难易度设定: 增加了比"やさしい(容易)"难度更低的"天国"难度。

▲2P 无双奥义选择: 由原来《战国无双》的 2P 合作时,只能共用一个无双槽改变为可以选择共用无双槽还是独立使用无双槽。

▲知行获得: 新增加的石高数值即是用来在此选项中购买与游戏相关的各种知行,每种知行的效果、所需石高数以及石高的获得方法如下:

知行名	所需石高	效果
成长限界突破	1000000	每个武将的能力都可以成长到最大值
最强武器难度低下	100000	六级武器可以在"难しい"难度下获得
第五武器难度低下	20000	五级武器可以在"普通"难度下获得
敌モデル变更	10000	敌方武将造型会根据自己所选择的造型变化
无双モデル追加	2000	获得 19 个主要武将的第二种造型,只有在无双模式中通关的武将才能获得
セリフテスト	1000	可以在"サウンド设定"中听全部武将的特殊台词
セ-ブアイコン变更	500	更改游戏在记忆卡中的存档图标

条件	获得石高数
一场战役失败	100
仕合一局	100
一场战役胜利	200
练武馆踏破一次	500
获得贵重道具	500
达成武将全部结局	1000

条件	获得石高数
获得五级武器	1000
奈落·改 30 阶制霸	3300
新武将创造成功	5000
获得六级武器	5000
全宝物获得	10000
完成武将全部任务	20000

叁 新武器、新道具

▲新武器

猛将传中每个武将都增加了一把六级武器,取得六级武器的基本条件如下:

1、必须是在无双演武模式下进行游戏;

2、要获得武器的武将必须已经通关,且持有五级武器;

3、必须是"地狱"难度下进行游戏(可以通过知行获得降为"难しい");

4、获得六级武器后,在游戏中就可以获得与正常的五级武器属性和能力不同的五级武器。

▲新道具

猛将传中共增加了六种贵重道具:

道具名:天磐盾

效果: 己方总大将不容易败北

获得关卡: 本多忠胜 小牧长久手の战い

获得方法: 1 夺取小牧山成功,两个据点和森长可。

2 击破羽柴军泷川一益和加藤清正。

3 击破金森长近和九鬼嘉隆。

4 运输队于地图右中据点出现。

道具名:忍装束

效果: 城内战时,即使中了陷阱也不会受到伤害。

获得关卡: 羽柴秀吉 安土城攻略战

获得方法: 1 进入城内战后到达安土城内第三层。

2 击破本层的六个武将,且持有门钥匙的武将必须最后击破(注:持有门钥匙的武将是随机的)。

3 贵重品出现在楼梯附近。

道具名:阴流之私

效果: 与武将单挑时容易出现拼刀事件

获得关卡: 今川义元 本能寺肝试

获得方法: 1 击破上杉家全部武将。

2 击退前田庆次和伊达政宗。

3 击破中途乱入的织田信长。

4 在本堂与上杉谦信单挑时与他拼刀。

5 输送队于本堂右边据点出现。

道具名:和方本草书

效果: 击破敌人后容易出现回复道具

获得关卡: 稻姬 大坂城攻略战(下分支)

获得方法: 1 击破真田丸。

2 击破地图下方出现的女忍。

3 输送部队出现在地图中央右方据点。

道具名:背水采配

效果: 攻击力大幅增加,防御力大幅下降

获得方法: 仕合中的任何一个模式,进行 30 次后即可获得

道具名:和御魂

效果: 属性攻击随时可以发动

获得方法: 无限城练武馆通过后用 50000 两金块购买

肆 新技能

这次的猛将传新增 8 项实用的新技能,新技能效果如下:

技能名	效果
霞割り	在追讨攻击时发出强力的冲击波
烈破	无双奥义的冲击波可以破坏敌人防御
我流	无双秘奥义中的属性变成武器属性
一闪	防守反击成为修罗属性
逃げ水	△键攻击中可以紧急回避
见切り	增加弹回敌远程武器的范围,可弹回枪弹
击蹄	在马的冲击波中附加武器属性
觉醒	无双秘奥义中的属性等级上升

伍 新改进

▲武将能力上限变化: 武将能力的攻击力、防御力、间接攻击力、间接防御力、骑乘攻击力和骑乘防御力由《战国无双》中的 200 上限值提升为《猛将传》中的 300 上限值,其他能力值上限不变。

▲道具和武器附加能力上限变化: 攻击力、防御力、间接攻击力、间接防御力、骑乘攻击力、骑乘防御力、无双增加量、攻击范围和运的附加能力上限由 50 增加为 75,其他仍为 50 不变。

▲技能最大等级变化: 《猛将传》中的所有普通技能最大等级都由 3 级增加为 4 级。

▲武将能力的成长变化: 《猛将传》中武将勋功到达 99999 后仍然可以获得技能点数,而且三种攻防能力、移动力、跳跃力和回避力也还可以继续成长。

真田幸村

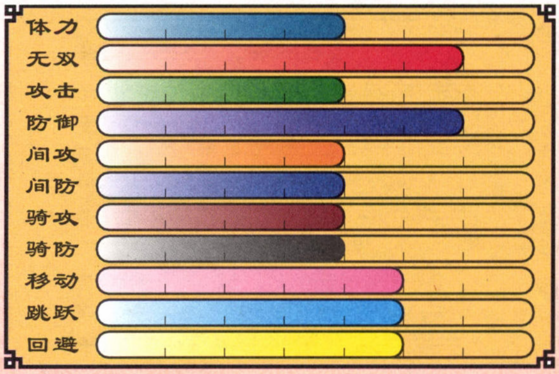
Sanada Yukimura

历史评价

关原合战前仅率两千军将德川三万精锐死钉十五日，震惊天下；大坂夏之阵率千骑赤备疯狂突击德川十五万大军，瞬间全灭伊达政宗骑铁！本多、井伊、酒井、松平等德川主力军随后亦全线崩溃，并数次突入德川本阵，家康几乎绝望剖腹。此战幸村之威狂若鬼神，"日本第一强兵"之名，舍其谁人可当！

游戏评价

虽然是出生于战国后期，但幸村在大坂夏之阵的光芒依然照亮了整个乱世的星空，假若他生于群雄争霸之年，那当如何？——游戏中我们看到——川中岛退上杉，三方原败德川，更助武田信玄击破织田信长，天下太平盛世，皆由红色十文字枪所建！

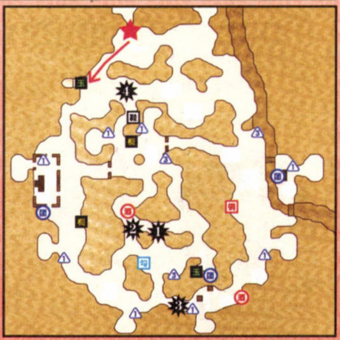


LV5 武器取得关卡：大坂夏の阵

成功将指定武将引到真田丸前方；将敌方四门国崩炮在城门前击破；当"味方本阵へと归还せよ！"出现后迅速向东门移动，到达时引发剧情，再折回西门引发开门剧情，在敌方武将侵入前进入本阵；在敌武将进入城内前击破伊达政宗；突入敌本阵，引发"迫り来る敌部队を击破せよ！"任务并完成后接近德川家康。最后达成千人斩，输送队会出现在地图左下方。

LV6 武器取得关卡：山崎の战い

"柴田胜家、丹羽长秀を击破せよ！"出现后迅速击破柴田胜家和丹羽长秀，然后向右移动，如果等"前田庆次の天王山侵入を阻め！"的任务出现再往那里赶就迟了，完成上一个任务后就要立刻往右边赶。然后击破前田庆次，向上去，待"羽柴秀吉の本阵侵入を阻止せよ！"任务出现后先击破竹中半兵卫再击破羽柴秀吉，接着输送部队便会出现在地图的最上部分，击破之，武器入手。



猛攻

激昂 150/250/400/550	居合 150/300/450/600	铁壁 1800
活身 150/250/400/500	硬骨 1500	
震割り 2000	怒发 200/350/500/700	一の太刀 1000
刚力 100/150/250/400	威压 150/200/300/450	烈破 2500

武技

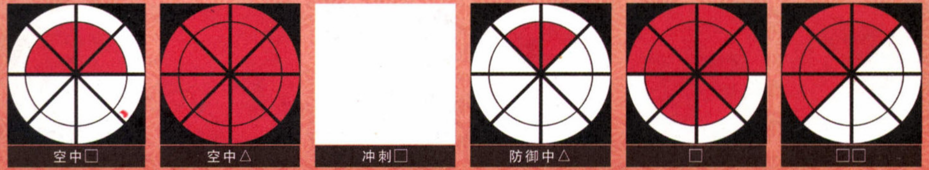
练气 150/250/400/550	虎乱 200/350/450/600	皆传 1800
乘り崩し 100/150/250/400	无刀取り 2000	我流 2500
强弹 1500	一闪 1500	
胜ち关 200/350/450/600	鼓舞 100/150/300/450	乱击 1500

护身

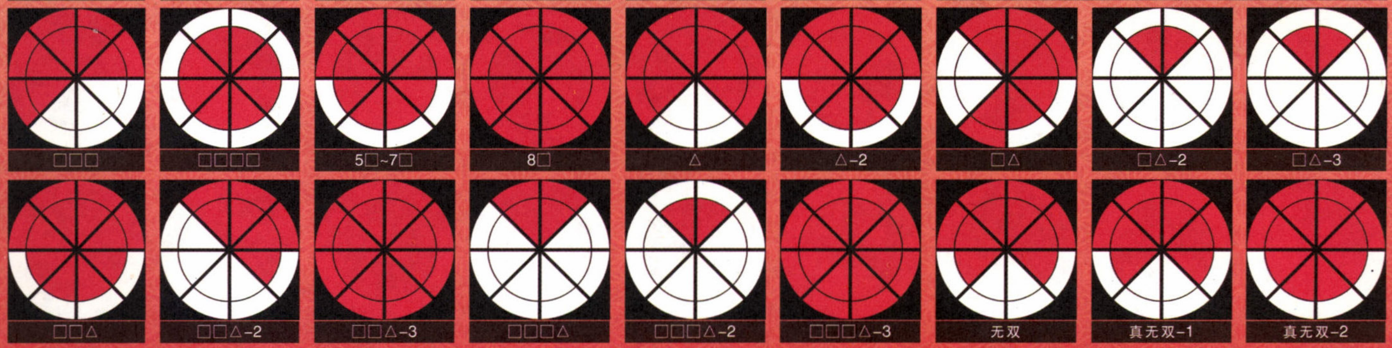
忍耐 100/200/300/400	いなし 1500	
燕返し 150/250/350/500	蜻蛉返り 1000	逃げ水 2000
心觉 150/250/400/500	脱兔 100/150/250/400	意地 1000
药活 150/300/450/600	千里眼 200/350/450/600	见切り 1500

属性

加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600	
击蹄 200/300/450/600	觉醒 2500	



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



活身——增加最大体力值上升几率

激昂——濒死状态起身后一定几率攻击力二倍

明智光秀 Akechi Mitsuhide

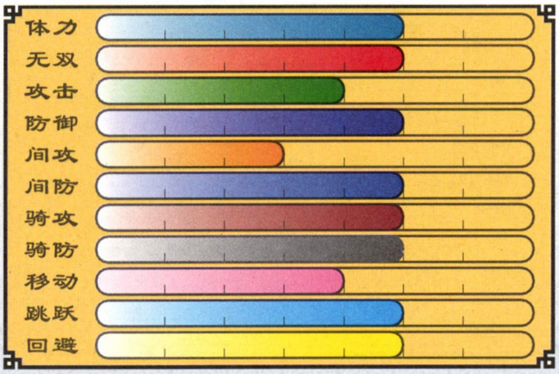
历史评价

助足利义昭重夺将军位，令织田信长获得一流大名地位；克丹波、平本愿寺之役，居功第一，亦显其才能绝非碌碌之辈！功勋卓著，日后羽柴秀吉名字中“秀”字即来自光秀之名，可见在织田家地位。后以母亲为质劝降波多野家，但信长事后拒绝其投降，令光秀母亲被杀，终致日后本能寺之变，逼死一代霸王织田信长，令天下局势再度倒转！

游戏评价

明智光秀原为出身名门，行事严谨，后成为织田四大家老之一，然性情与狂放的信长始终不合，终成本能寺之变。但光秀又与兰丸相投，而今唯有含泪割舍情义分道扬镳，各自为战。安土城上，布都御魂寒光起，绝情铺得天下路！

2P服装



猛攻

刚力 100/150/250/400	铁壁 1800	
威压 150/200/300/450	硬骨 1500	震割り 2000
居合 150/300/450/600	怒发 200/350/500/700	一の太刀 1000
激昂 150/250/400/550	活身 150/250/400/500	烈破 2500

武技

练气 150/250/400/550	胜ち关 200/350/450/600	雷传 1800
乘り崩し 100/150/250/400	无刀取り 2000	震镇 2500
鼓舞 100/150/300/450	强弹 1500	乱击 1500
虎乱 200/350/450/600	一闪 1500	

护身

斋返し 150/250/350/500	脱兔 100/150/250/400	いなし 1500
千里眼 200/350/450/600	蜻蛉返り 1000	
药活 150/300/450/600	意地 1000	逃げ水 2000
忍耐 100/200/300/400	心眼 150/250/400/500	见切り 1500

属性

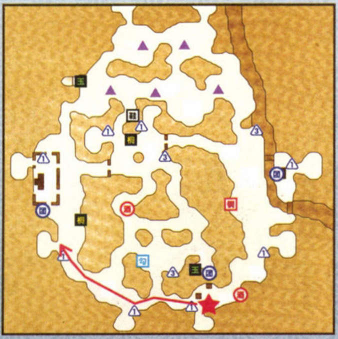
加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击蹄 200/300/450/600	觉醒 2500

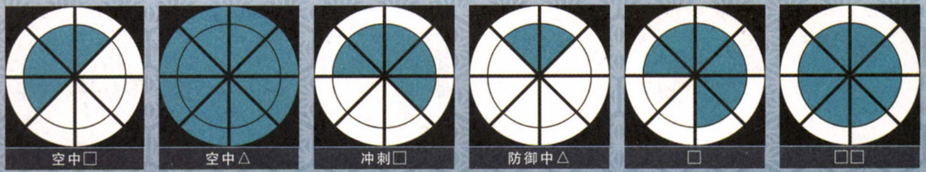
LV5 武器取得关卡：山崎の战い

首先完成“守备兵を倒し、敌阵への门を塞げ！”任务并引发“敌军を击破し、松田政近を救え！”，将松田军救出完成任务；在“天王山顶の敌を击破し、制压せよ！”任务中击破天王山顶的部队长，输送部队便在秀吉背后的据点出现，击破之，武器入手。注意，以上所有条件必须在5分钟内完成！

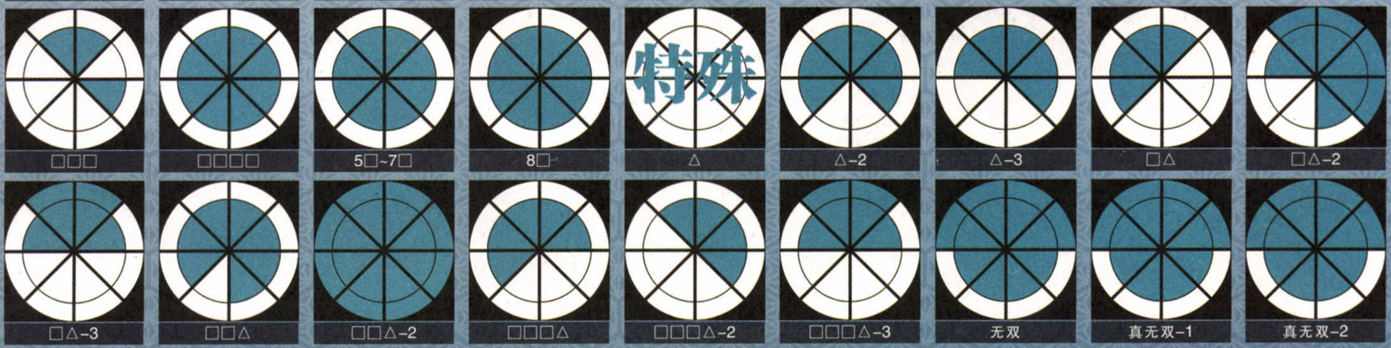
LV6 武器取得关卡：山崎の战い（下分支）

先击破入侵东门的佐佐成政，再击破入侵西门的泷川一益；击破前田利家、佐久间信盛、柴田胜家和织田信忠；进入北面洞窟击破五处伏兵；羽柴秀吉出现后迅速击破；与兰丸接触，承受兰丸攻击直至其加入我方；天王山雾散之后击破丹羽长秀，输送队于地图最下方右边据点出现。重点：己方武将不能有一人败北，建议选择明智光秀一个人来取得武器。





◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



居合——增加武器攻击范围

怒发——无双槽增加速度上升

阿市

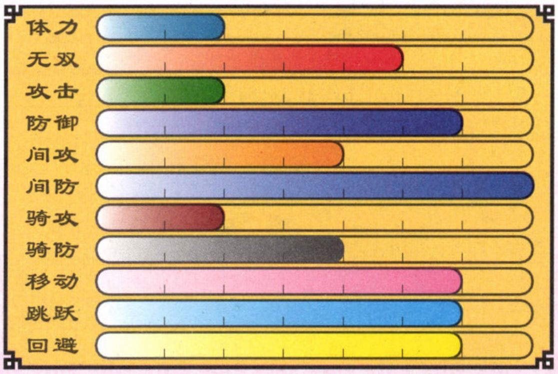
Oichi

历史评价

织田信长之妹，被传为“战国第一美女”，自幼已注定是织田家交好周围势力必用之人，先奉信长之命嫁与盟友浅井长政，浅井谋反被杀后改嫁织田重臣柴田胜家。本能寺之变后织田家内乱，贱岳之战中胜家战败，秀吉十万大军围城，市姬在城落时随柴田胜家自尽。一说秀吉乃因未得市姬而开战，虽不足信，可红颜薄命，市姬与貂蝉何其相似！

游戏评价

织田信长之妹阿市，以美貌著称，下嫁浅井长政后夫妻极为恩爱；后信长与长政反目，阿市紧随浅井身边，身处兄长与丈夫之间仍游刃有余，姊川之战助浅井，本能寺中救信长，两大豪杰恩怨，终在一女子周旋之下化为乌有，战国第一美女，又岂是单靠容貌闻名？

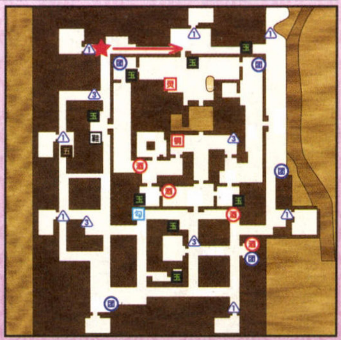


LV5 武器取得关卡：姊川の战い

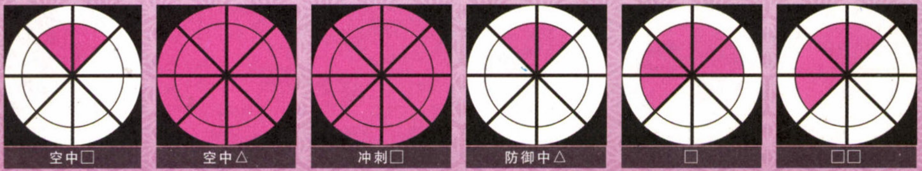
“徳川家康を击破し、进军を止めよ！”中直接击破德川家康；“前田庆次の本阵侵入を阻止せよ！”中在前田庆次攻入本阵把他击破；向右下角的据点移动引出浓姬，然后将她击破；最后再击破美浓三人众。输送部队便会在地图左下织田信长的本阵出现。达成以上条件的时候一定要注意，己方不要有任何一个武将败走，含副将。

LV6 武器取得关卡：本能寺の变

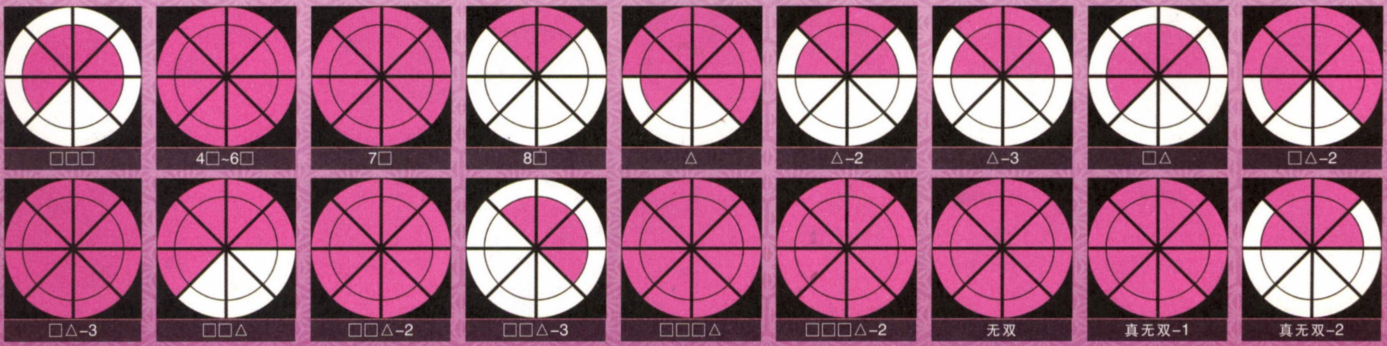
首先击破明智秀满阻止火计；之后从南门森兰丸处进入本堂，赶在浓姬见到信长之前到达信长处；之后救出浓姬并且击破明智茂朝确保退路成功，让织田信长、浓姬和森兰丸成功撤退后输送部队出现在地图左上方据点，击破后获得武器。



猛攻	居合	150/300/450/600	铁壁	1800		
	活身	150/250/400/500	激昂	150/250/400/550	硬骨	1500
	怒发	200/350/500/700	一の太刀	1000	烈破	2500
	刚力	100/150/250/400	威压	150/200/300/450	震割り	2000
武技	练气	150/250/400/550	皆传	1800	我流	2500
	胜ち矢	200/350/450/600	无刀取り	2000		
	鼓舞	100/150/300/450	强弹	1500	一闪	1500
	虎乱	200/350/450/600	乘り崩し	100/150/250/400	乱击	1500
护身	燕返し	150/250/350/500	いなし	1500		
	千里眼	200/350/450/600	蜻蛉返り	1000	逃げ水	2000
	药活	150/300/450/600	脱兔	100/150/250/400	意地	1000
	忍耐	100/200/300/400	心觉	150/250/400/500	见切り	1500
属性	加护	150/200/300/450	神弹	200/300/450/600		
	击踪	200/300/450/600	觉醒	2500		



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多 PS2 主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2 会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



威压——增加拼刀胜利后的杀阵威力

刚力——增加拼刀时获胜几率

服部半藏

Hattori Hanzo

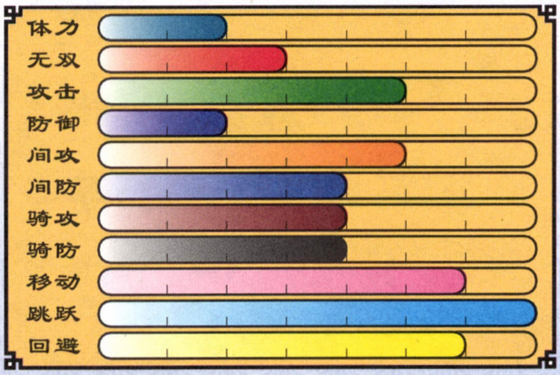
历史评价

伊贺忍者首领。本能寺之变后德川家康身处叛军附近，全赖服部半藏全程保护，五天六夜行路两百里，终保家康无事返回领地。小牧长久手一战，本多忠胜以勇猛得“海内第一勇将”之号，但事后评功半藏居首，皆因忍者情报为德川军获胜关键之故！半藏一直服侍德川家，为不可或缺之背后大将，后世亦以“服部半藏”为忍者之代指，流传千古！

游戏评价

伊贺忍者首领服部半藏，号“鬼之半藏”，乃德川大将，神出鬼没之间，历史已在他手下悄然改变。桶狭间瞬灭今川义元，三方原刺杀甲斐之虎；直到在大坂击败真田幸村，一手覆没丰臣家，能以一己之力数度扭转天下局势之人，只有黑暗之中的服部半藏！

2P服装



猛攻

怒发	200/350/500/700	铁壁	1800		
活身	150/250/400/500	硬骨	1500	烈破	2500
激昂	150/250/400/550	居合	150/300/450/600	一の太刀	1000
刚力	100/150/250/400	威压	150/200/300/450	震割り	2000

武技

胜ち关	200/350/450/600	皆传	1800	我流	2500
虎乱	200/350/450/600	无刀取り	2000		
乘り崩し	100/150/250/400	强弹	1500	乱击	1500
练气	150/250/400/550	鼓舞	100/150/300/450	一闪	1500

护身

药活	150/300/450/600	见切り	1500	いなし	1500
千里眼	200/350/450/600	脱兔	100/150/250/400	蜻蛉返り	1000
心觉	150/250/400/500	意地	1000		
斋返し	150/250/350/500	忍耐	100/200/300/400	逃げ水	2000

属性

加护	150/200/300/450	神弹	200/300/450/600
击蹄	200/300/450/600	觉醒	2500

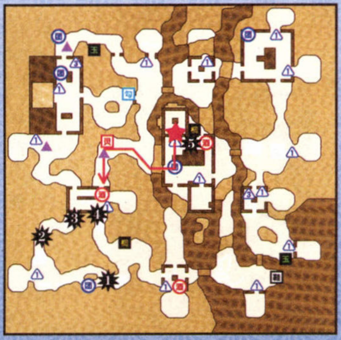
★拥有忍者专用的特技“八双跳び”

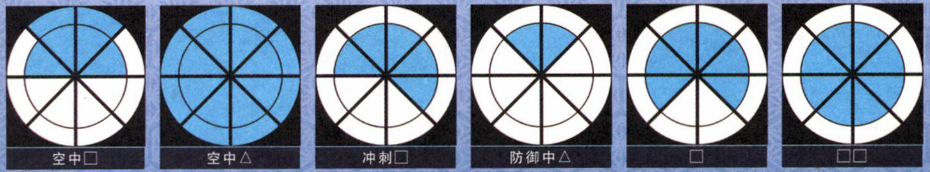
LV5 武器取得关卡：三方ヶ原の战い

在“小山田信茂军を前线で击破せよ！”中击破小山田达成任务(在击破小山田前最好先把他其他武将都击破，这样有助于下一个任务的完成)，接着在“武田军の总攻击を耐え拔け！”任务中守住我军的鹤翼阵，不要让任何一个武将被击倒，否则任务失败，完成该任务后封锁地图上所有的敌据点，输送部队便会在地图右下方出现，击破后武器入手。

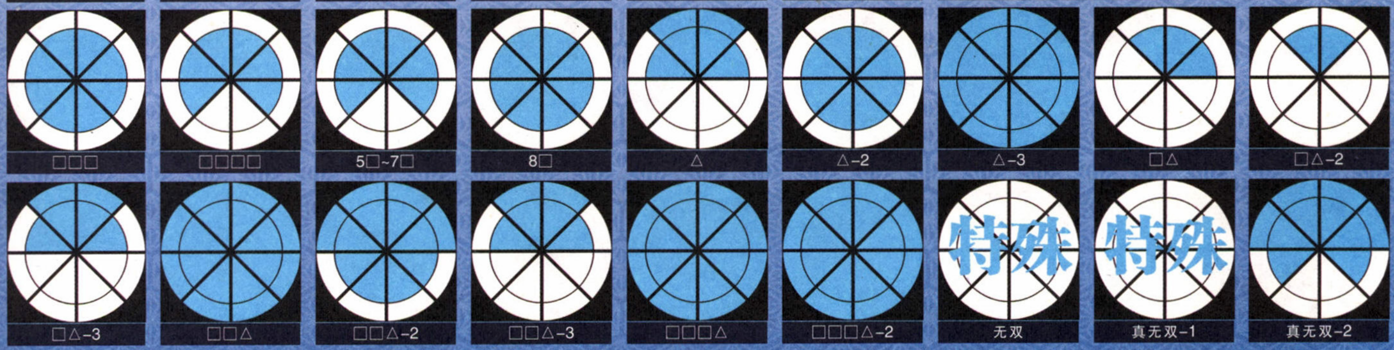
LV6 武器取得关卡：神君伊贺越え

先向右边去救出穴山梅雪，接着调头把本多忠胜身边的武将干掉，直冲西砦外围把那里的武将和守备打倒打开西砦两个北门。从右边的北门出去，出门到第一个拐弯口会出现两队“一揆势”，全灭之。然后等德川家康到达西砦后把石川五右卫门干掉，随后迅速向地图左上角冲，最后“一揆势”两队在地图左上角位置，一队在左边中间位置，速冲去全灭，在干掉最后一个“一揆势”之后西砦内便会出现输送部队！





◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。

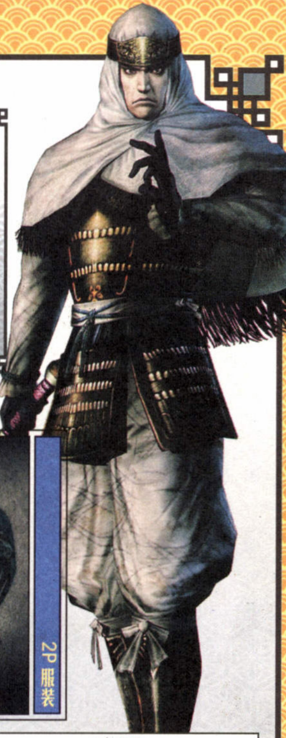


硬骨——受到直接攻击时没有硬直状态

铁壁——受到间接攻击时没有硬直状态

上杉谦信

Uesugi Kenshin

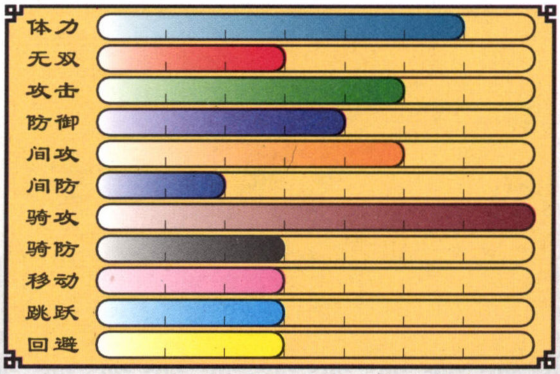


历史评价

战国第一猛将，骁勇无匹，人称“越后之龙”，尤以亲率本阵骑兵突击闻名！有“乱龙旗举，上杉胜！”之说。谦信战法猛烈，后人多有记载，家臣杉原常陆在大坂恶战后受赏时即称：“我等追随谦信公时，历大战小战不计其数，其酷烈无可相比者；纵不期生还之恶战，亦未足得一褒赏。今之战犹如小儿投石打闹，仿佛赏花游山而得褒赏。”

游戏评价

上田城可挡千军万马，岐阜城号称难攻不落，然真田、织田皆不敌军神手中的天丛云剑一击；武田信玄甲斐精兵举世闻名，然乱龙旗起，天下第一的武田赤备烟消云散！硝烟散去，尸横遍地，唯有越后之龙傲然而立，毗沙门天大旗高扬。

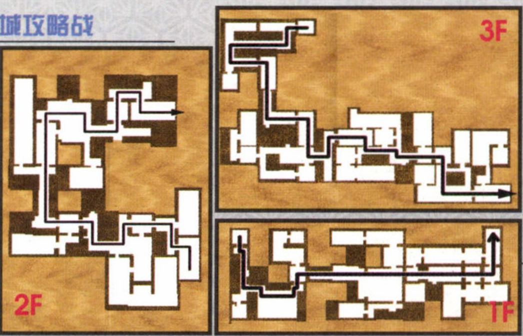


LV5 武器取得关卡：川中岛宿命战

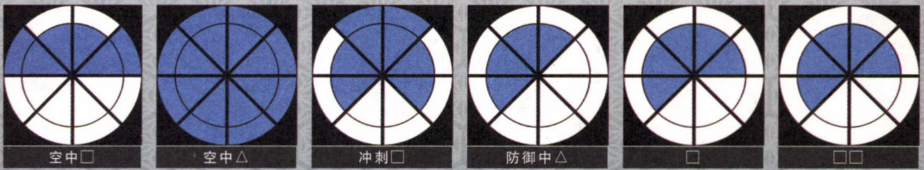
击破小山田信茂；击破服部半藏；击破前来攻打海津城的真田幸村；完成以上条件后过一会同时发生撤退和击破武田胜赖，先去击破武田胜赖，再退至八幡原的桥后完成撤退任务；从出现“武田本阵に单骑で突入せよ！”的任务信息开始，必须在1分钟内冲入敌本阵，输送部队才会在地图右侧海津城内出现，击破后武器入手。

LV6 武器取得关卡：岐阜城攻略战

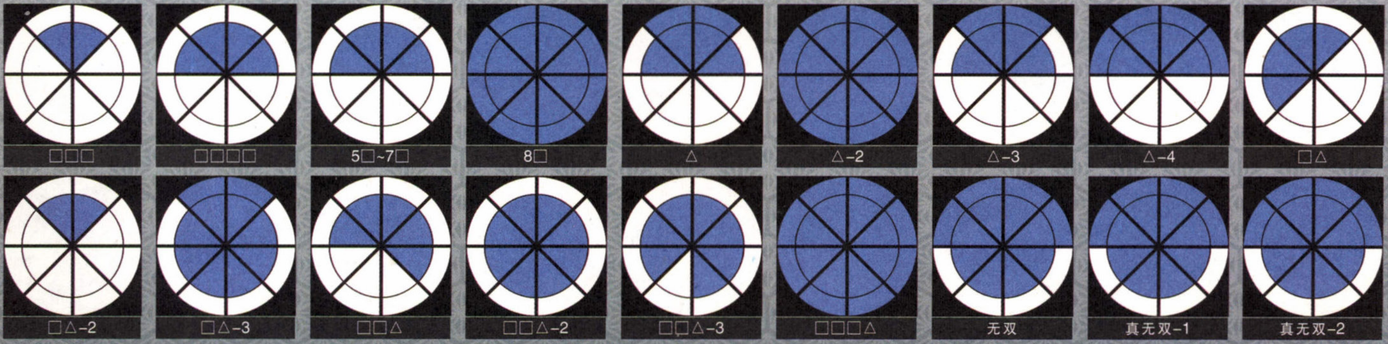
城外战对武器获得没有影响，进入后半部分城内战后以最快的速度突破前三层，到第四层便会有“发现贵重品报告”，直接击破木箱后武器入手。



猛攻	激昂	150/250/400/550	居合	150/300/450/600	铁壁 1800
	活身	150/250/400/500	硬骨	1500	
	怒发	200/350/500/700	一の太刀	1000	霞割り 2000
	刚力	100/150/250/400	威压	150/200/300/450	烈破 2500
武技	虎乱	200/350/450/600	皆传	1800	我流 2500
	乘り崩し	100/150/250/400	无刀取り	2000	一闪 1500
	鼓舞	100/150/300/450	强弹	1500	
	练气	150/250/400/550	胜ち关	200/350/450/600	乱击 1500
护身	忍耐	100/200/300/400	いなし	1500	
	脱兔	100/150/250/400	蜻蛉返り	1000	逃げ水 2000
	心觉	150/250/400/500	燕返し	150/250/350/500	意地 1000
	药活	150/300/450/600	千里眼	200/350/450/600	见切り 1500
属性	加护	150/200/300/450	神弹	200/300/450/600	
	击蹄	200/300/450/600	觉醒	2500	



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



一の太刀——反击时攻击力上升

霞割り——在追讨攻击时发出强力的冲击波

森兰丸

Mori Ranmaru

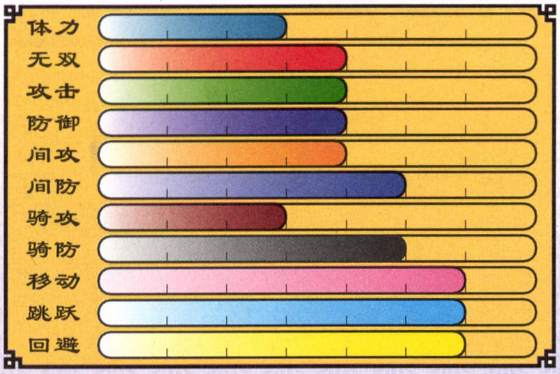
历史评价

自幼跟随织田信长身侧，战国著名美少年，“谨信而聪慧，右府甚爱宠之”，对信长忠心耿耿，继羽柴秀吉后任信长近侍，可见对其寄予之厚望。本能寺之变时亦随于信长身边，在信长自焚后仍奋勇作战，阻止敌人砍下信长首级，直至大殿完全陷入火海，乃与主公同化烈焰。虽终年仅十八岁，然其忠勇节义，足当武士之名！

游戏评价

森兰丸为信长心腹，自始至终忠心不二，攻略稻叶山城，歼灭伊势长岛，信长手下诸多战役，皆由森兰丸长刀冲前，光影挥动间英姿勃发！信长征服天下之途险阻无数，本能寺万军围困，杂贺孙市暗处狙击，安土城刺客潜入，皆为取霸王性命，然森兰丸长定在此，宵小不得近分毫！

2P服装



猛攻

怒发 200/350/500/700	铁壁 1800	
刚力 100/150/250/400	威压 150/200/300/450	硬骨 1500
活身 150/250/400/500	一の太刀 1000	袈割り 2000
居合 150/300/450/600	激昂 150/250/400/550	烈破 2500

武技

虎乱 200/350/450/600	皆传 1800	我流 2500
鼓舞 100/150/300/450	无刀取り 2000	乱击 1500
乘り崩し 100/150/250/400	强弹 1500	
胜ち关 200/350/450/600	练气 150/250/400/550	一闪 1500

护身

千里眼 200/350/450/600	いなし 1500	
燕返し 150/250/350/500	蜻蛉返り 1000	逃げ水 2000
药活 150/300/450/600	忍耐 100/200/300/400	意地 1000
心觉 150/250/400/500	脱兔 100/150/250/400	见切り 1500

属性

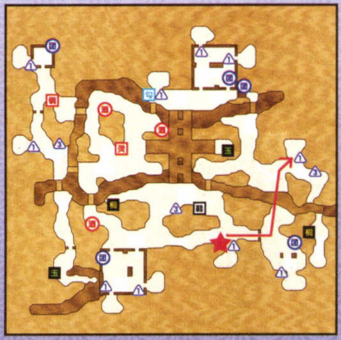
加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击蹄 200/300/450/600	觉醒 2500

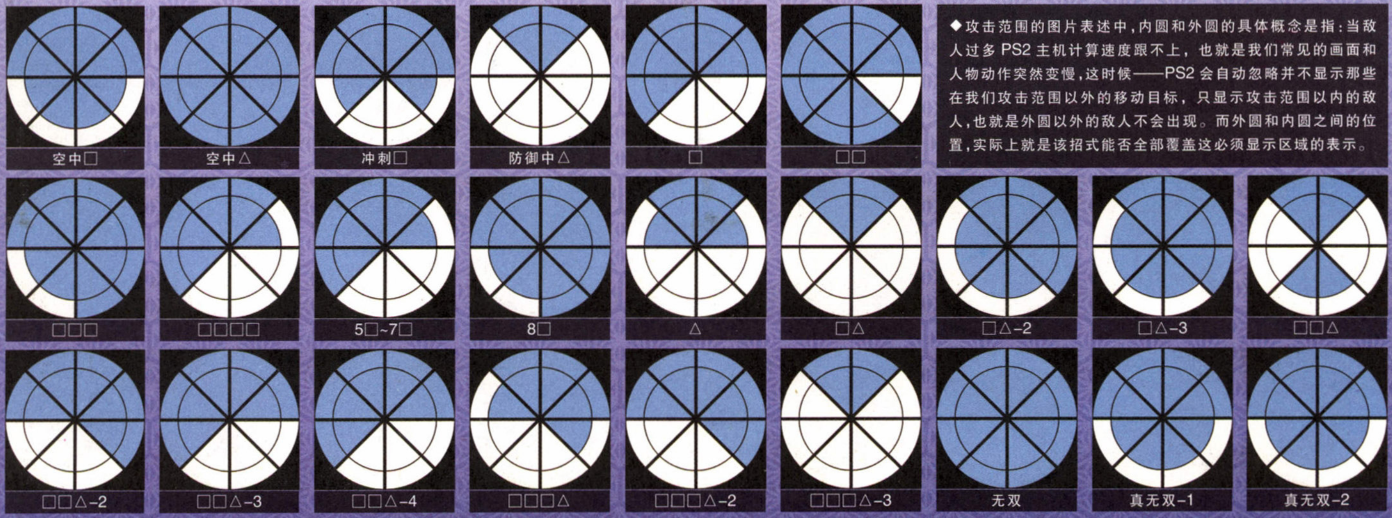
LV5 武器取得关卡：本能寺の变

任务“明智军の本能寺侵入を防げ！”中击破火计部队；任务“明智军の本能寺侵入を防げ！”中击破所有侵入本能寺的敌人，之后地图中央靠近正门的位置出现输送部队，击破之，武器入手。

LV6 武器取得关卡：姉川の战い

“丹羽长秀との连携を回复せよ！”中击破斋藤利三、与松田政和津田信春；“前田军を助け、敌の突破を防げ！”中击破井伊直政、神原康政和前田庆次；“杂贺孙市の狙击を阻止せよ！”中阻止杂贺对信长的狙击；“柴田军を助け、伊达军を击破せよ！”中击破伊达军全武将；“德川家康を击破せよ！”中击破德川家康。之后输送部队出现在地图下方，击破后入手。注意！上述过程中不可让我方包括副将的任何武将败走！





◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。

烈破——无双奥义的冲击波可以破坏敌人防御

虎乱——无双奥义攻击力上升

伊达政宗

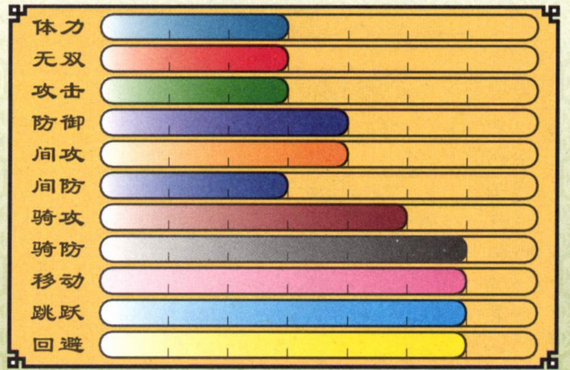
Date Masamune

历史评价

自幼右眼失明，但胸怀大志，十八岁即领家督之位，号“奥州独眼龙”。最上原一战政宗单骑冲前，虽中五矢而不退，悍勇无匹，敌军反惧其威不战自乱，伊达家遂取会津，可谓天佑其人！二十四岁即挥师统一北日本，主力铁炮骑兵纵横奥州，所向无敌，少年英才一览无遗。后人皆评其“早生二十年，必重书历史！”

游戏评价

挑战川中岛，乱入桶狭间，伊势长岛破孙市，长筱一战败武田，伊达政宗将生不逢时的怨气一扫而空；小田原城的最后一战，挑战谦信、信玄、幸村、庆次……在名将云集的梦幻战场，胜利者终于还是属于政宗——“若早生二十年，必重书历史！”历史的车轮，在游戏中冲上了属于伊达政宗的轨道！



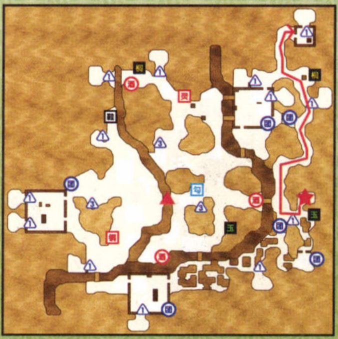
2P服装

LV5武器取得天卡：本能寺乱入

“明智军の突入前に本堂に到着せよ！”中击倒守备队在3分钟内到达本堂北门；“明智军主力武将を击破せよ！”中击倒明智光秀以外的所有明智军武将；“明智光秀を击破せよ！”中击破明智光秀；“织田军主力武将を击破！”中击破森兰丸、浓姬、阿市、羽柴秀吉、前田庆次。之后输送部队会在地图中央本堂附近出现，击破后武器入手。

LV6武器取得天卡：长篠乱入

先干掉仁科盛信；进入设乐原，在河道中吸引武田家骑马军团成功后击破女忍，再依次干掉山县、内藤、真田和马场；打倒胜赖，信玄撤退事件后击破信玄、庆次和胜家，击破神原康政和德川家康；冲入织田本阵击破织田信忠，最后再击破丹羽长秀、泷川一益和前田利家。之后输送队出现在地图最右边据点，会向上方的据点行动，击破后取得。注意！己方武将不能有一人败北，建议选择伊达政宗一个人来取武器。



猛攻

怒发 200/350/500/700	铁壁 1800	
活身 150/250/400/500	激昂 150/250/400/550	硬骨 1500
威压 150/200/300/450	一の太刀 1000	震割り 2000
居合 150/300/450/600	刚力 100/150/250/400	烈破 2500

武技

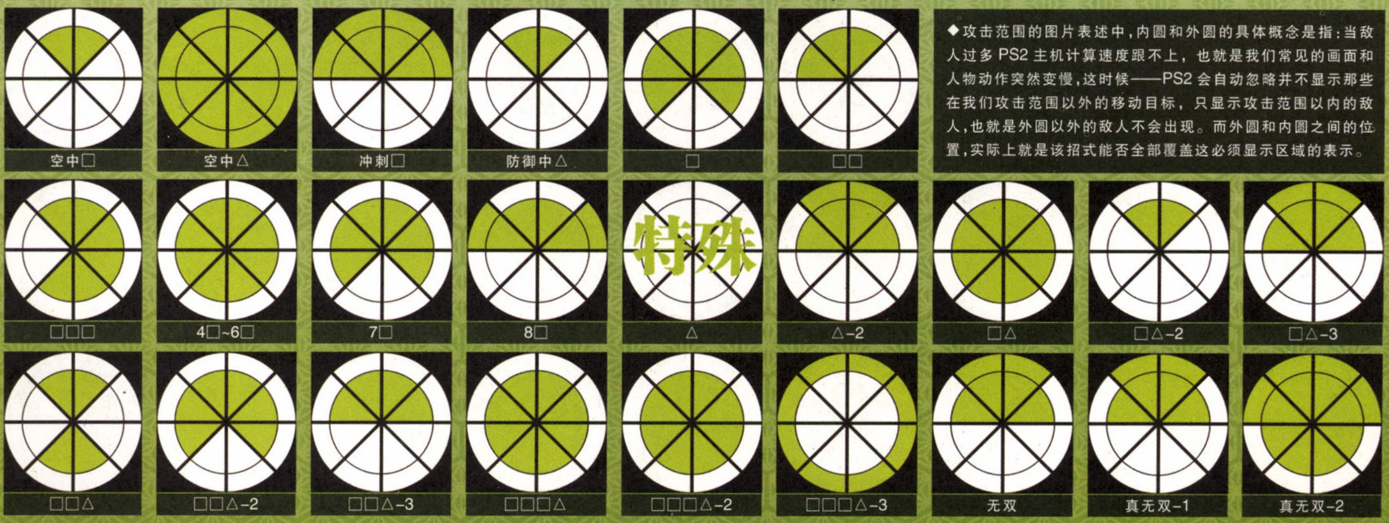
练气 150/250/400/550	皆传 1800	我流 2500
虎乱 200/350/450/600	无刀取り 2000	一闪 1500
鼓舞 100/150/300/450	强弹 1500	
乗り崩し 100/150/250/400	胜ち关 200/350/450/600	乱击 1500

护身

脱兔 100/150/250/400	いなし 1500	
千里眼 200/350/450/600	蜻蛉返り 1000	逃げ水 2000
索返し 150/250/350/500	忍耐 100/200/300/400	意地 1000
心觉 150/250/400/500	药活 150/300/450/600	见切り 1500

属性

加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击蹄 200/300/450/600	觉醒 2500



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。

胜ち关——战斗后获得的技能点数增加

乗り崩し——骑乘时冲撞攻击力上升

杂贺孙市

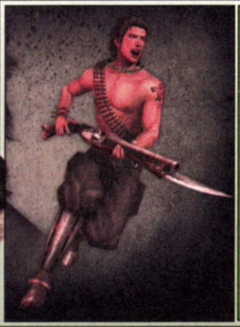
Saika Magoichi

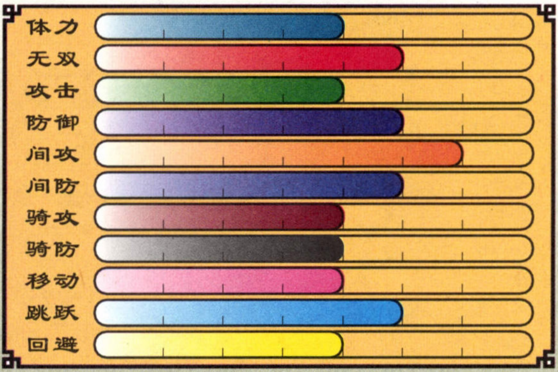
历史评价

杂贺匠人善使铁炮，首领皆称"孙市"。信长本擅铁炮，长筱之战即以此全歼武田骑兵；然孙市所统杂贺铁炮众于伊势长岛、石山、本愿寺及山崎之战中均痛击织田军，织田信长竟无之奈何！以信长威震天下之兵，竟屡战屡挫，狼狈不堪达十年之久，可见杂贺铁炮之强，孙市之勇，谁堪比拟?!

游戏评价

可以在桶狭间风雨袭杀义元，可以狂笑着顿"佛敌"之名火烧比睿山，集合武田、毛利、朝仓、本愿寺、三好等诸家大名的信长包围网也不能阻止他的"天下布武"……战国魔王所到之处无人可挡吗？——只有一人，从伊势长岛到安土城，在每一个地方向信长射出复仇的子弹，"杂贺孙市"，这个名字直到最后依然是信长的噩梦！


2P服装



猛攻

活身 150/250/400/500	铁壁 1800	
怒发 200/350/500/700	居合 150/300/450/600	硬骨 1500
威压 150/200/300/450	一の太刀 1000	震割り 2000
刚力 100/150/250/400	激昂 150/250/400/550	烈破 2500

武技

练气 150/250/400/550	胜ち关 200/350/450/600	皆传 1800
蹴り崩し 100/150/250/400	无刀取り 2000	一闪 1500
强弹 1500	乱击 1500	
鼓舞 100/150/300/450	虎乱 200/350/450/600	我流 2500

护身

心觉 150/250/400/500	いなし 1500	逃げ水 2000
燕返し 150/250/350/500	忍耐 100/200/300/400	蜻蛉返り 1000
药活 150/300/450/600	意地 1000	
千里眼 200/350/450/600	脱兔 100/150/250/400	见切り 1500

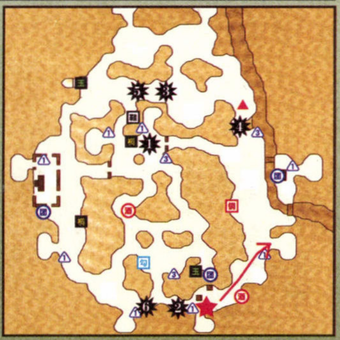
属性

加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击蹄 200/300/450/600	觉醒 2500

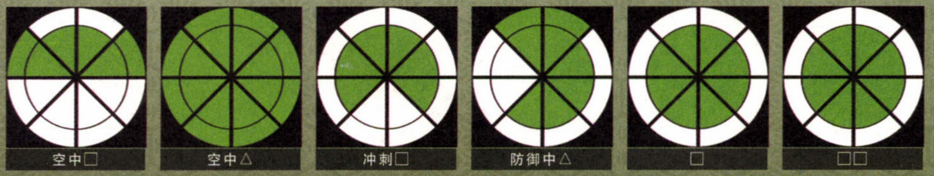
LV5 武器取得关卡：越前防卫战

"柴田胜家、佐久间信盛を击破せよ！"中击破柴田胜家和佐久间信盛；当"密かに明智光秀を狙击せよ！"的任务指令出来时立刻向桥方向的狙击点移动，并成功狙击明智光秀；"一揆众の撤退を援护せよ！"任务后力保所有法师安全撤退，不能有一个法师被击破。所有法师成功撤退后输送部队会出现在地图中央靠右下方向的位置，击破后武器入手。

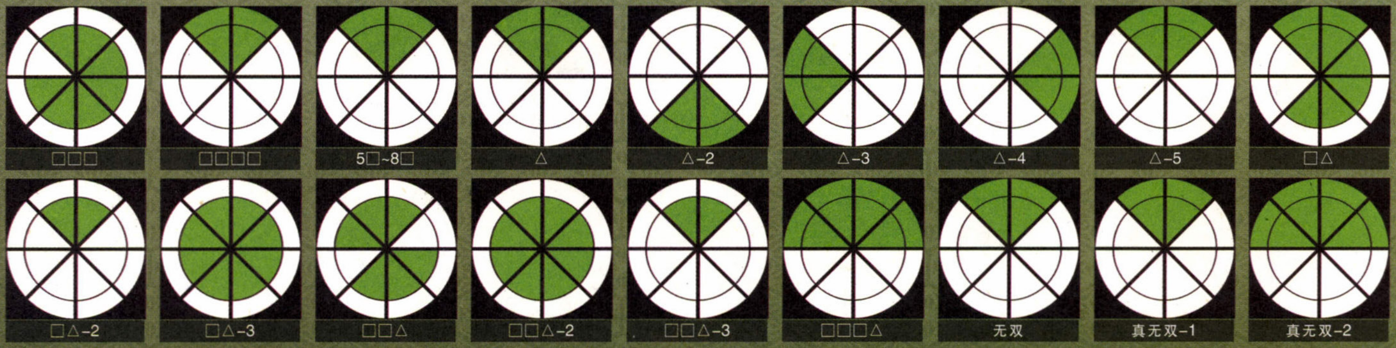
LV6 武器取得关卡：山崎铳击战



"织田军先锋队を击破せよ！"中以最快速度按照泷川一益、丹羽长秀、柴田胜家的顺序逐个击破，然后直接从上方的山洞处绕至图中所标狙击点，在这个位置使用 R1 键的手动开枪狙击信长一枪完成"织田信长を狙击せよ！"的任务。接着挡住第二波的进攻，击破佐久间信盛、佐佐成政和前田利家完成"织田军第二阵を击破せよ！"任务。输送部队便会出现在地图右下角的位置，击破后武器入手。



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多 PS2 主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2 会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



练气——集气攻击力上升

鼓舞——进行救援时，部队士气上升

女忍

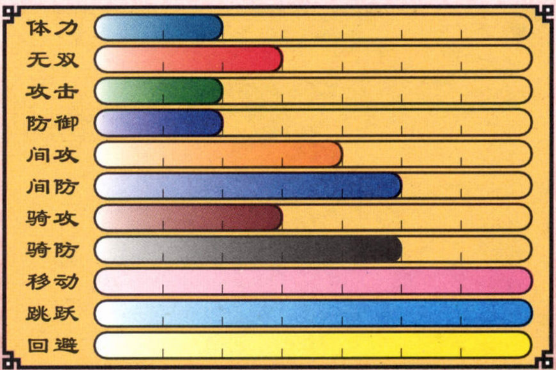
Kunoichi

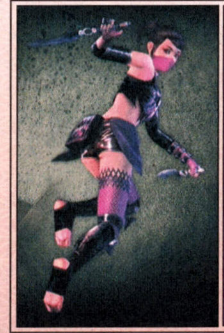
历史评价

谜一般的女忍者，跟随真田幸村左右，生性随意烂漫，视战争如等闲。在战场上飘舞如风，双刀所过之处，敌兵无不被玩弄于手掌之中。真田十勇士忠心热血不亚于死士，战阵中视死如归，今观女忍くのいち为幸村赴汤蹈火之状，比十勇士不遑多让，传言真田十勇士皆身份不明，如今看来，视她即为十勇士也不为过，其英武之姿，作战之勇，即令男性也为之汗颜！

游戏评价

不管战局胜负，不论形势危急，始终不离不弃，为武田军最活跃之战力；此举虽看似谈笑风生轻松随意，却非莫大信念坚持而不可为，后独闯上田城，杀入小田原，只为解幸村之围，将生死置之度外。谁言忍者无情，此性情女子也是忍者之道。





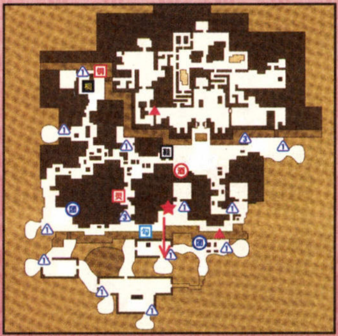
2P服装

LV5 武器取得关卡：上田城救出战

任务开始后在3分45秒以内到达地下5层，贵重品便会出现在地图左上角的房间内。

LV6 武器取得关卡：大坂夏の阵

先将前田利常和松平忠直吸引到真田丸后击倒，再分别击破左右两边的四个国崩炮；从真田丸附近的忍道进入城内，赶在幸村之前与秀赖见面；从地图右下方的忍道进入德川军兵粮库将德川秀忠击倒，之后输送队出现在地图中央据点并且往下方据点移动。重点：己方武将不能有一人败北，建议两人同时游戏，一个人专门负责保护己方武将。



猛攻

怒发 200/350/500/700	铁壁 1800	烈破 2500
居合 150/300/450/600	活身 150/250/400/500	硬骨 1500
激昂 150/250/400/550	一の太刀 1000	
刚力 100/150/250/400	威压 150/200/300/450	震割り 2000

武技

乘り崩し 100/150/250/400	鼓舞 100/150/300/450	皆传 1800
虎乱 200/350/450/600	无刀取り 2000	一闪 1500
强弹 1500	乱击 1500	
练气 150/250/400/550	胜ち关 200/350/450/600	我流 2500

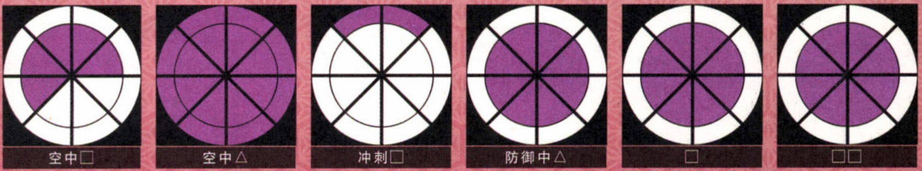
护身

药活 150/300/450/600	忍耐 100/200/300/400	いなし 1500
心觉 150/250/400/500	蜻蛉返り 1000	见切り 1500
燕返し 150/250/350/500	意地 1000	
千里眼 200/350/450/600	脱兔 100/150/250/400	逃げ水 2000

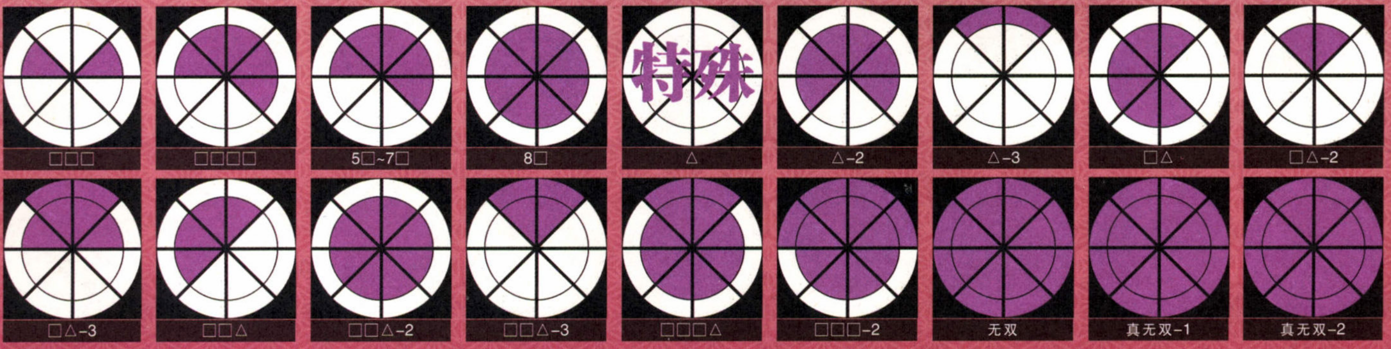
属性

加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击蹄 200/300/450/600	觉醒 2500

★拥有忍者专用的特技“八双跳び”



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



皆传——任何时候都可使出无双秘奥义

无刀取り——移动中受到攻击时自动防御

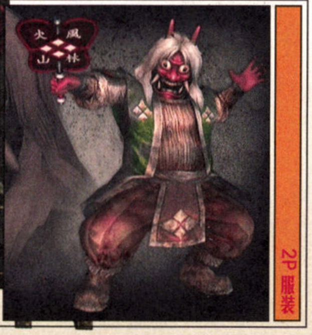
武田信玄 Takeda Shingen

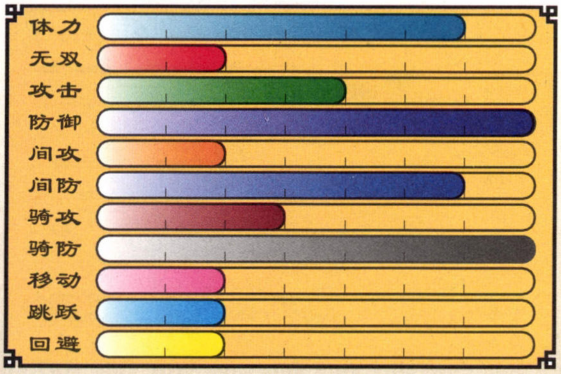
历史评价

深谙孙子兵法，三方原战役中率精锐赤备骑兵大破织田德川联军，令“武田骑兵天下无敌”之名传遍东瀛，诸大名皆闻之色变。然其死后武田骑兵一役即灭，可见武田家骑兵最强，信玄用兵更无与伦比！战国第一兵法家，“甲斐之虎”武田信玄是也！

游戏评价

以“风林火山”四字真言领军的武田信玄，率精兵上洛，威震天下，织田、德川联手亦不能挡，可惜中途病故；当游戏可以打破宿命的时候，武田家的赤色风暴瞬间便席卷日本，最诸路英豪皆视为草芥，乱世战国一举荡平！战争阴霾散去之时，亦是“甲斐之虎”封刀之日，战国猛将无数，然武可开疆，文能治国，如信玄者，能有几人？





猛攻

居合 150/300/450/600	铁壁 1800	
怒发 200/350/500/700	激昂 150/250/400/550	硬骨 1500
活身 150/250/400/500	一の太刀 1000	震割り 2000
刚力 100/150/250/400	威压 150/200/300/450	烈破 2500

武技

乘り崩し 100/150/250/400	皆传 1800	我流 2500
练气 150/250/400/550	无刀取り 2000	一闪 1500
胜ち矢 200/350/450/600	强弹 1500	
鼓舞 100/150/300/450	虎乱 200/350/450/600	乱击 1500

护身

药活 150/300/450/600	いなし 1500	见切り 1500
燕返し 150/250/350/500	蜻蛉返り 1000	逃げ水 2000
忍耐 100/200/300/400	心觉 150/250/400/500	意地 1000
脱兔 100/150/250/400	千里眼 200/350/450/600	

属性

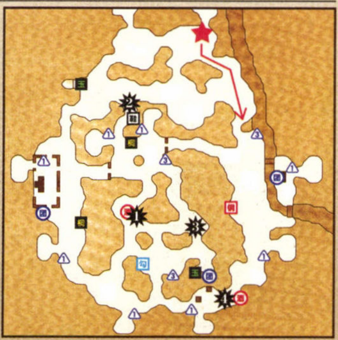
加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击蹄 200/300/450/600	觉醒 2500

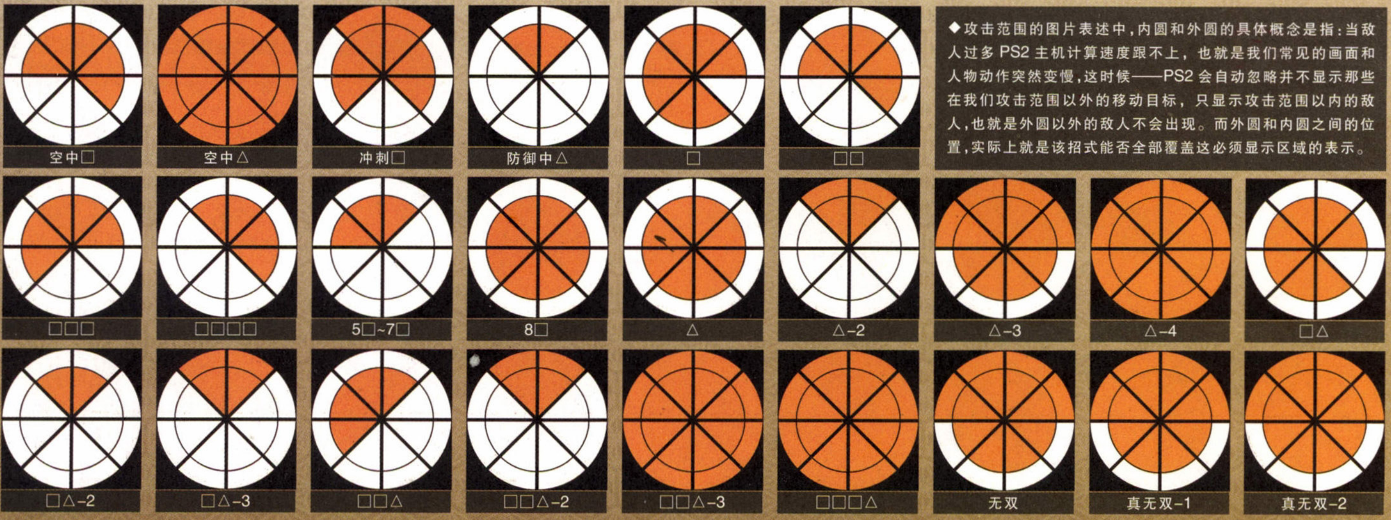
LV5 武器取得关卡：川中岛宿命战

“善光寺を制压せよ！”中击破直江兼继和所属据点；“茶臼山を防御せよ！”中击破伊达政宗达成任务；“海津城を防御せよ！”中击破城内的服部半藏达成任务；“前田庆次を击破せよ！”中在前田庆次进入本阵前将其击破；“上杉军本阵へ单骑突入せよ！”任务出现后在1分钟内突入敌本阵，输送部队会出现在地图左下方，击破后武器入手。

LV6 武器取得关卡：山崎の战い

首先干掉柴田胜家和丹羽长秀两人中的任意一人后回到山顶，等待击破羽柴秀吉的任务出现后迅速将羽柴解决，之后再回头将柴田和丹羽剩下的一人干掉；接着迅速下山击破前田庆次后发生浓雾事件，此时不要下山，等待雾散之后发生上杉谦信突入本阵的事件，再让武田信玄冲入织田本阵与织田信长见面，完成救出上杉的任务后，输送队出现在地图最上方右边据点，击破后获得武器。





◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。

强弹——间接攻击可以贯通攻击敌人

我流——无双秘奥义中的属性变成武器属性

浓姬

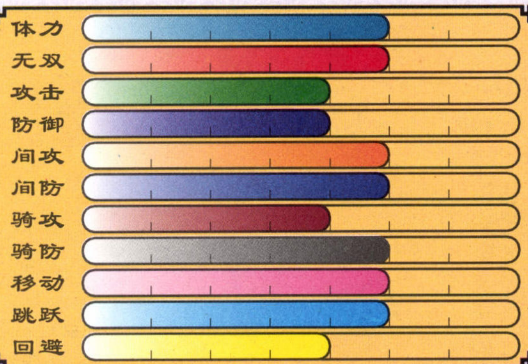
Nouhime

历史评价

又名归蝶，"蝮蛇"斋藤道三的女儿，织田信长正室，是道三与信长同盟的重要保障，多次化解双方矛盾。在本能寺之变中随信长消逝于烈焰中，也有后来出家的传闻。据说其智谋不下其父，刚毅不输其夫，实乃堪与信长相配之奇女子。

游戏评价

"如果他不是傻瓜，这把刀可能会刺向父亲你……"织田信长自然是人中之龙，于是浓姬的刀选择了刺向夫君的敌人，成为织田家征途中最艳丽的战士，随信长奔袭桶狭间，攻略稻叶山，姉川破浅井，安土阻半藏；本能寺之变，当信长也无法控制局势时，将万军销于无形，令明智光秀计划全盘破坏的，正是熊熊烈火中露出妖异笑容的美浓之蝶！

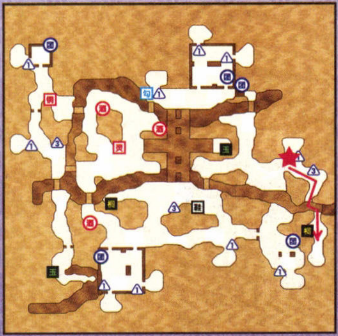


LV5 武器取得关卡：本能寺の变

任务"炎が回りきる前に本堂へ向かえ！"击倒守备队到达本堂附近；任务"速やかに织田信长击破せよ！"中以最快速度击破织田信长，之后地图左边偏下位置出现输送部队，击破之，武器入手。注意！以上两个条件必须在5分钟内全部达成！

LV6 武器取得关卡：姉川の战い

开战后迅速击破前波新八、朝仓景纪和朝仓景健；接下来击破除浅井长政、阿市和朝仓义景之外的其他武将；等待关卡时间剩余35分时美浓援军登场，此时援助光秀，庆次和守护南方据点三个任务同时完成；接下来掩护神原康政进入朝仓本阵后再击破朝仓义景；出现迅速击破浅井长政的任务后等待浓姬与信长对话结束后输送部队出现在地图右方中间据点，击破后获得武器。



猛攻

激昂 150/250/400/550	铁壁 1800	霞割り 2000
居合 150/300/450/600	硬骨 1500	
刚力 100/150/250/400	威压 150/200/300/450	一の太刀 1000
怒发 200/350/500/700	活身 150/250/400/500	烈破 2500

武技

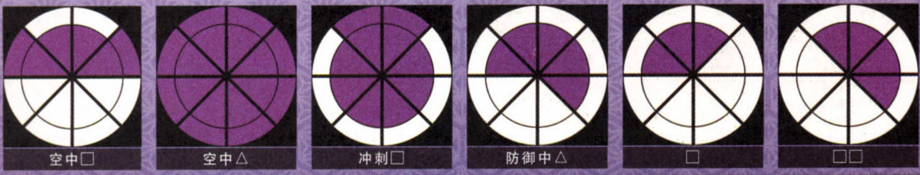
鼓舞 100/150/300/450	昏倒 1800	我流 2500
胜ち关 200/350/450/600	羽り崩し 100/150/250/400	无刀取り 2000
强弹 1500	一闪 1500	
练气 150/250/400/550	虎乱 200/350/450/600	乱击 1500

护身

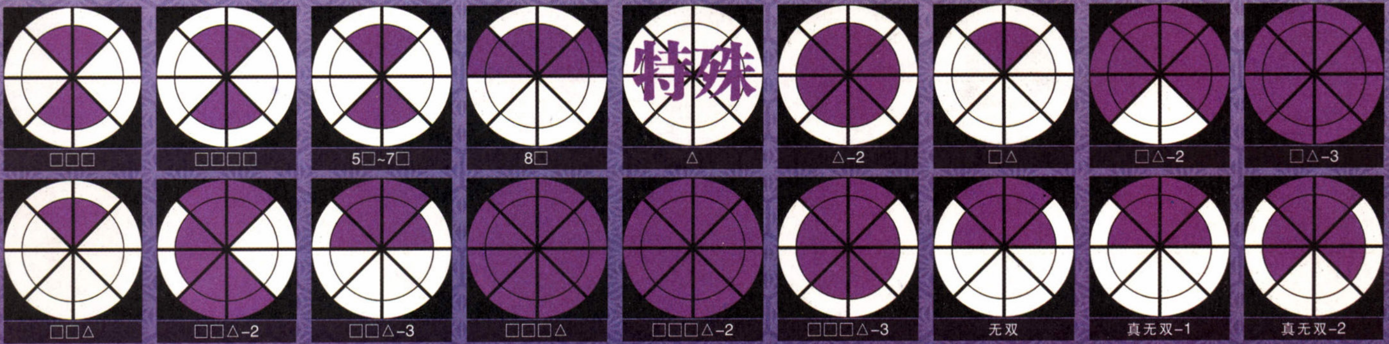
燕返し 150/250/350/500	いなし 1500	
脱兔 100/150/250/400	蜻蛉返り 1000	逃げ水 2000
千里眼 200/350/450/600	心觉 150/250/400/500	意地 1000
药活 150/300/450/600	忍耐 100/200/300/400	见切り 1500

属性

加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击蹄 200/300/450/600	觉醒 2500



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



一闪——防守反击成为修罗属性

心觉——增加最大无双值上升几率

前田庆次 Maeda Keiji

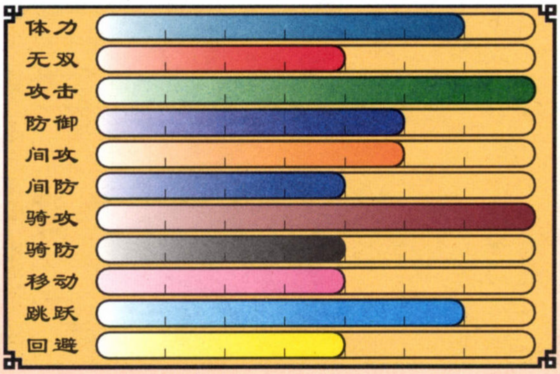
历史评价

战国第一倾奇者，乘名驹松风，舞朱红长枪，以五百人败佐佐成政一万五千大军，领八骑破德川家康本阵，威满天下，敌阵闻其名皆不敢出战，实乃日本战国最强武将！庆次兼通文学诗歌，行事率性奔放，守诺重义，无人可以权势富贵驱使之，武勇不让吕布，而为人更胜吕布一等！

游戏评价

只因为前田家是织田家臣，所以游戏中庆次要站在信长的立场；但他还是那个天下无敌无所畏惧的游侠。毫不在乎的救助被信长包围的民兵为的是义，挑战真田幸村和武田骑兵凭的是勇，一切皆凭自己坚持的信念，敢作敢为，所以才有那么多人感叹"如果我象前田庆次一样自由就好了"，战国第一倾奇者的魅力，就在豪情天地间。

2P服装



猛攻

居合 150/300/450/600	铁壁 1800	
活身 150/250/400/500	硬骨 1500	霞割り 2000
激昂 150/250/400/550	怒发 200/350/500/700	一の太刀 1000
刚力 100/150/250/400	威压 150/200/300/450	烈破 2500

武技

练气 150/250/400/550	虎乱 200/350/450/600	皆传 1800
乘り崩し 100/150/250/400	无刀取り 2000	一闪 1500
强弹 1500	我流 2500	
胜ち关 200/350/450/600	鼓舞 100/150/300/450	乱击 1500

护身

忍耐 100/200/300/400	いなし 1500	
燕返し 150/250/350/500	蜻蛉返り 1000	逃げ水 2000
心眼 150/250/400/500	脱兔 100/150/250/400	意地 1000
药活 150/300/450/600	千里眼 200/350/450/600	见切り 1500

属性

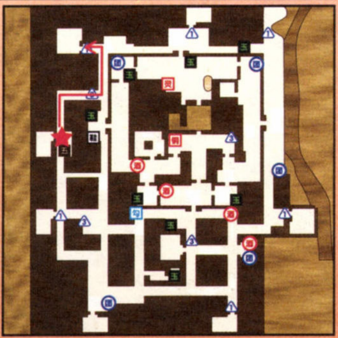
加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击踪 200/300/450/600	觉醒 2500

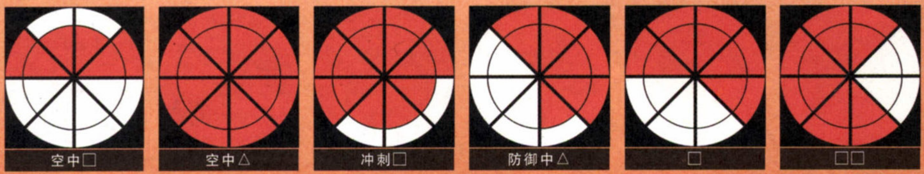
LV5 武器取得关卡：川中岛腕试し

注意！本任务中所有武将都必须击破，且必须由前田庆次本人击破，包括所有副将都必须击破。首先在"善光寺附近の敌を击破せよ！"任务中击破杂贺孙市附近的所有武将达成任务；任务"五右卫门より先に阿国を救出せよ！"中在石川五右卫门接近阿国前将阿国救出；最后将除了上杉谦信以外的所有武将全部击破，输送部队便在地图右下方出现，击破之，武器入手。

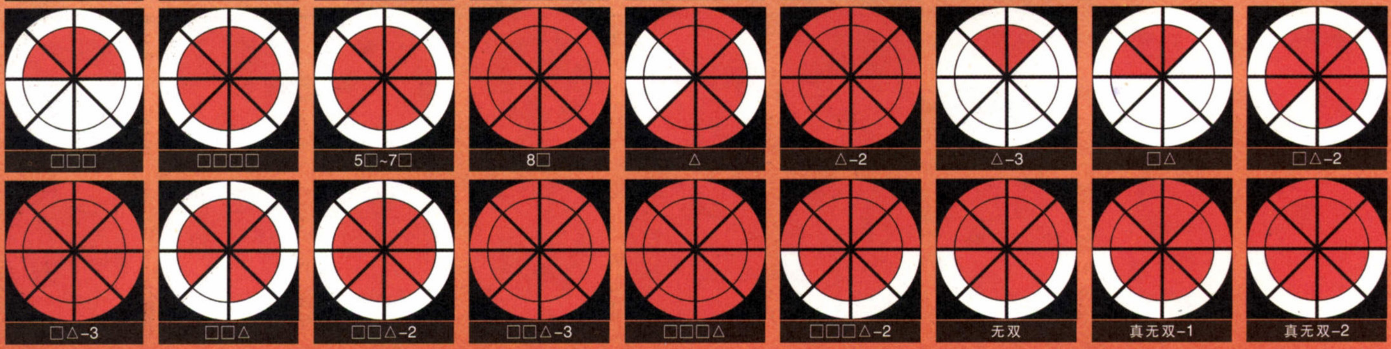
LV6 武器取得关卡：京洛の舞

首先在关卡开始以后迅速接近阿国，引发剧情后将阿国击破；然后再与石川五右卫门接触引发剧情，之后在5分钟内达到100人斩。接着到地图中间引发压制据点和劝退所有我方武将的任务，劝退所有织田武将后狂杀敌，达到2000人斩后输送部队会出现在地图左边中间的位置，击破之，武器入手。





◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



忍耐——濒死状态起身后一定几率防御力加倍

千里眼——获得好道具几率上升

织田信长

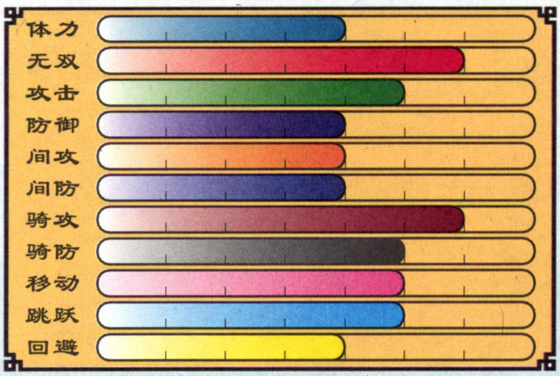
Oda Nobnaga

历史评价

今川义元领三万大军上洛，欲一统日本，夜宿桶狭间。信长"人间五十年"曲罢，领百骑雨夜奔袭，万军之中直取今川首级，为"天下布武"之起端。后天下大名皆惧信长之威而联手织"信长包围网"，仍不能阻！史载其果决残忍，快意恩仇，人称"第六天魔王"，然一手终结战国时代，生平波澜壮阔，无愧日本战国第一风云儿！

游戏评价

天下在握却因亲信背叛而功亏一篑，织田信长的传奇生涯本该终结于本能寺……但另个时空中的信长还在让所有人颤抖！明智光秀、浓姬、真田幸村、前田庆次、服部半藏、杂贺孙市……全都要屈服于那把撕裂战国的魔剑，又有谁能阻挡自本能寺红莲烈火中重生的第六天魔王!?

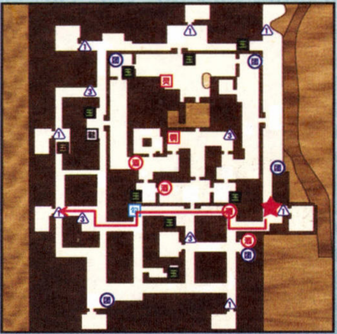


LV5 武器取得关卡：桶狭间の战い

任务"今川军前线砦を攻击せよ！"中击倒两名守备队队长；"善召寺砦附近の敌を一扫せよ！"中将让秀吉败走，引发任务"今川军主力武将を击破せよ！"，并完成这个任务；最后在任务"影よりも速く"中比服部半藏更早一步冲进今川义元本阵。输送对便会出现在地图右下方，击破之，武器入手。

LV6 武器取得关卡：本能寺の变

速斩除了明智光秀以外所有武将，包括副将！同时确保森兰丸和阿市不被击破！再打倒除了明智光秀以外的最后一个武将后，输送部队出现在地图中央部分，击破之，武器入手。



猛攻

活身 150/250/400/500	铁壁 1800	
居合 150/300/450/600	威压 150/200/300/450	硬骨 1500
怒发 200/350/500/700	一の太刀 1000	霞割り 2000
刚力 100/150/250/400	激昂 150/250/400/550	烈破 2500

武技

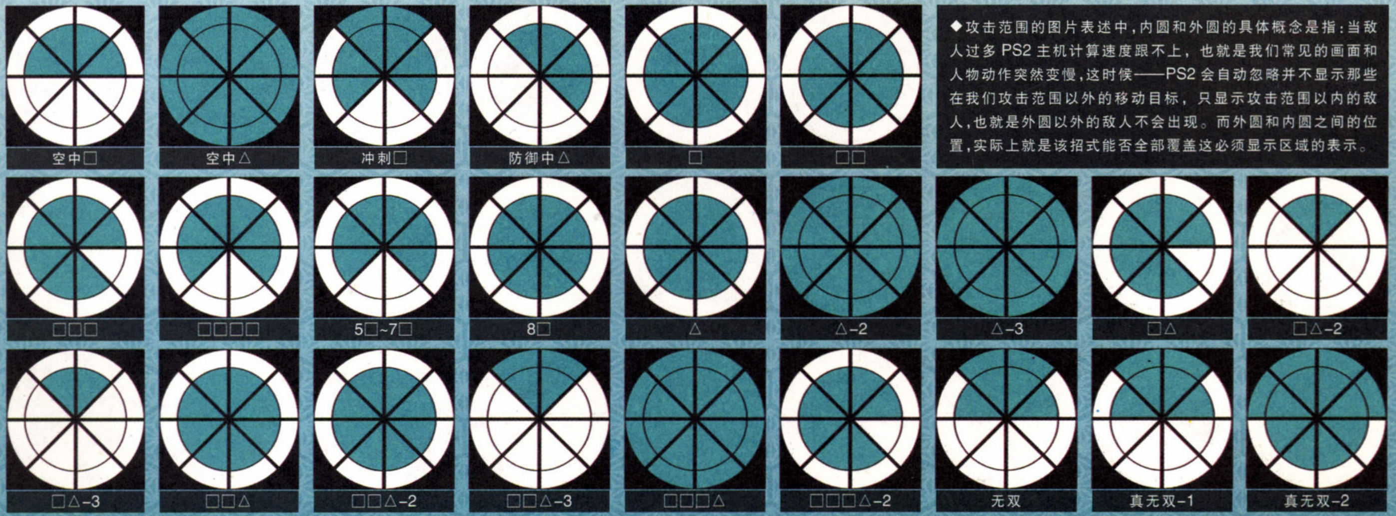
乘り崩し 100/150/250/400	皆传 1800	我流 2500
练气 150/250/400/550	无刀取り 2000	
胜ち关 200/350/450/600	强弹 1500	一闪 1500
鼓舞 100/150/300/450	虎乱 200/350/450/600	乱击 1500

护身

忍耐 100/200/300/400	燕返し 150/250/350/500	いなし 1500
脱兔 100/150/250/400	蜻蛉返り 1000	逃げ水 2000
千里眼 200/350/450/600	意地 1000	
药活 150/300/450/600	心觉 150/250/400/500	见切り 1500

属性

加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击蹄 200/300/450/600	觉醒 2500



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。

药活——回复道具的效果上升

燕返し——令普通攻击有一定几率变成反击

阿国

Okuni

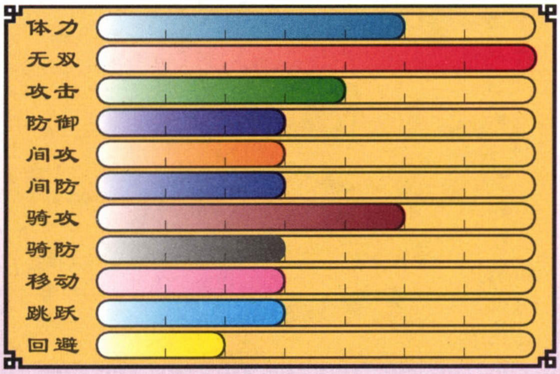
历史评价

来自岛根出云大社的巫女，与同伴为筹措重修神社的经费而周游各国。天生丽质，擅长歌舞，将祈神舞改编成更加符合大众心理的舞蹈，故极受民众欢迎，到京都后更引起轰动，并成为天皇近卫，专司表演舞蹈。德川幕府开幕之年，她在舞台上女扮男装表演戏剧，称“歌舞伎踊”，开日本歌舞伎之先河。

游戏评价

一笑倾城，一舞倾国，战场的血腥却有最美丽的风情相伴，阿国游离于势力之外，唯与前田庆次、石川五右卫门等风尘游侠同舞，硝烟中且歌且行；岛根巫女蹙眉微笑处，只需红伞一把，即可干戈皆止，笑容是她的最大武器，川中岛、大坂、京洛、安土城，群雄被其玩弄于股掌之间，战国名将尽皆归服——虽只轻歌曼舞，何尝不能平天下战祸？

2P服装

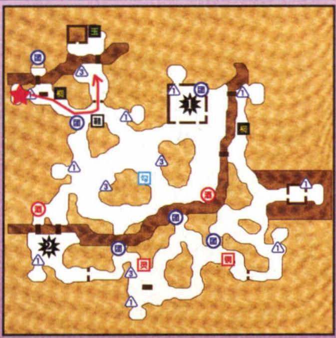


猛攻	居合 150/300/450/600	铁壁 1800	
	激昂 150/250/400/550	活身 150/250/400/500	硬骨 1500
	刚力 100/150/250/400	一の太刀 1000	震割り 2000
	威压 150/200/300/450	怒发 200/350/500/700	烈破 2500
武技	胜ち矢 200/350/450/600	皆传 1800	我流 2500
	练气 150/250/400/550	无刀取り 2000	一闪 1500
	鼓舞 100/150/300/450	强弹 1500	
	虎乱 200/350/450/600	乘り崩し 100/150/250/400	乱击 1500
护身	药活 150/300/450/600	いなし 1500	
	燕返し 150/250/350/500	蜻蛉返り 1000	逃げ水 2000
	忍耐 100/200/300/400	心觉 150/250/400/500	意地 1000
	脱兔 100/150/250/400	千里眼 200/350/450/600	见切り 1500
属性	加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600	
	击踪 200/300/450/600	觉醒 2500	

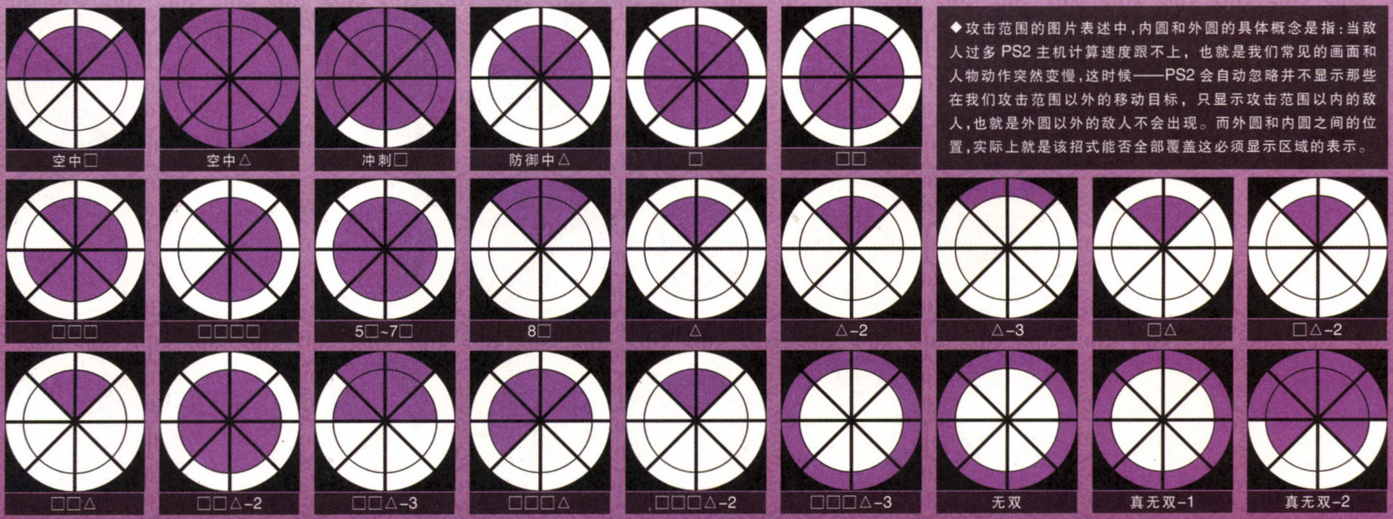
LV5 武器取得关卡：伊势长岛の舞

和石川五右卫门保持一定距离，途中顺道击倒森兰丸、明智光秀和服部半藏。之后过一会输送部队会在地图中央附近出现，击破之，武器入手。

LV6 武器取得关卡：川中岛の舞



首先完成任务“茶臼山で舞を披露せよ！”，击破指定地点武将。然后本武器取得的一个比较苛刻的条件是武田军和上杉军的所有武将（含副将）都必须由玩家亲自击破，所以在完成第一个任务后不要去见武田信玄和上杉谦信，到地图中间去杀武将，当击破武田信玄和上杉谦信以外最后一个武将时在茶臼山方向便会出现输送部队，击破之，武器入手。



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。

脱兔——濒死状态起身后一定几率移动力最大

意地——受任何攻击都不会气绝

石川五右卫门

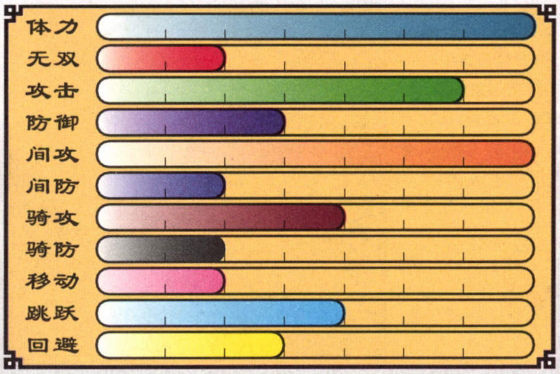
Ishikawa Goemon

历史评价

战国末期义盗，精于忍术，与雾隐才藏同门。因家主被丰臣秀吉所杀而终生与其为敌，率领盗贼团多次扰乱丰臣计划，游戏京都，专窃官府宝物，被秀吉视为眼中钉。当时秀吉不断发动战争，民众怨声载道，石川之举可谓顺应民意，深受拥护。虽为大盗，而竟能在后世入神社牌位者，唯石川五右卫门一人而已！

游戏评价

石川五右卫门人称“义盗”，不畏强暴，专门挑战权贵，强攻岐阜，狂舞京洛，侵入大坂，突破安土城，石川出入要塞如无人之境，大笑中宝物尽归其手，各路英豪徒呼奈何！更与阿国、庆次大闹本能寺，千军万马亦视若无睹，战国游侠之风表露无遗。



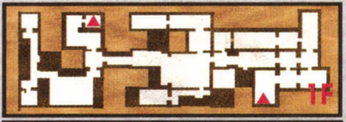
2P服装

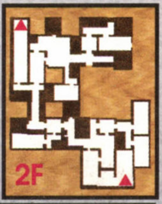
LV5 武器取得关卡：大坂城无断侵入

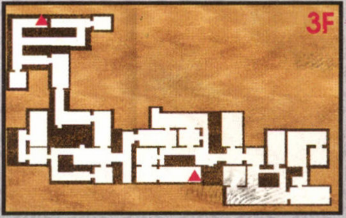
在1层找到至少3个道具；到达2层后在5分钟内完成任务“二阶の全てを巡り千鸟の香炉を探せ！”，实际上就是在5分钟内把2层所有的房间都进入一遍。之后出现贵重品发现报告。

LV6 武器取得关卡：岐阜城无断侵入

首先取得一层到三层的全部6个宝物，每层各两个；进入四层击破女忍后佐佐成政、佐久间信盛和堀秀政援军出现，全部击破并且取得其掉落宝物；之后森长可作为援军出现，击破后即可获得武器。注意进入四层后不要击倒明智光秀，否则会直接过关而得不到武器。

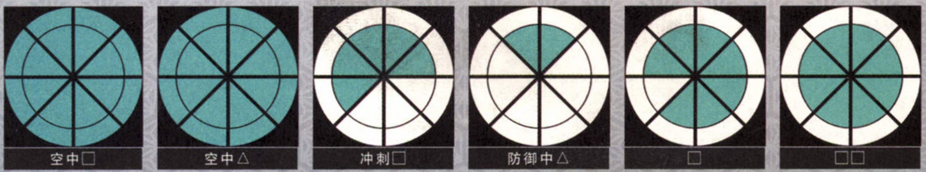




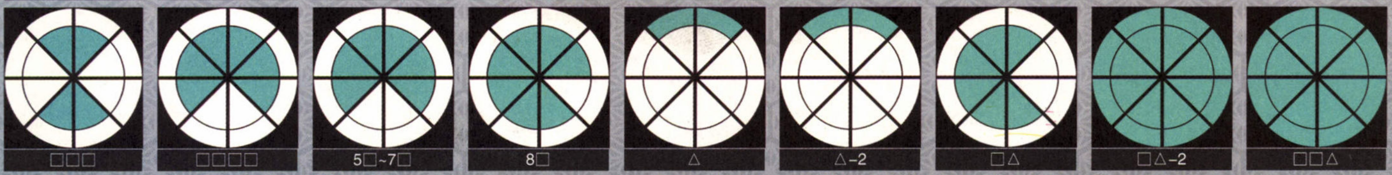


猛攻	激昂	150/250/400/550	威压	150/200/300/450	铁壁	1800
猛攻	居合	150/300/450/600	硬骨	1500	震刹り	2000
猛攻	活身	150/250/400/500	一の太刀	1000		
猛攻	刚力	100/150/250/400	怒发	200/350/500/700	烈破	2500
武技	胜ち关	200/350/450/600	皆传	1800	我流	2500
武技	鼓舞	100/150/300/450	无刀取り	2000		
武技	乘り崩し	100/150/250/400	强弹	1500	乱击	1500
武技	炼气	150/250/400/550	虎乱	200/350/450/600	一闪	1500
护身	脱兔	100/150/250/400	いなし	1500	逃げ水	2000
护身	千里眼	200/350/450/600	蜻蛉返り	1000	见切り	1500
护身	心觉	150/250/400/500	忍耐	100/200/300/400	意地	1000
护身	药活	150/300/450/600	索返し	150/250/350/500		
属性	加护	150/200/300/450	神弹	200/300/450/600		
属性	击蹄	200/300/450/600	觉醒	2500		

★拥有破坏特殊墙壁的专用特技“盗人の咆哮”



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



蜻蛉返り——遭受吹飞攻击后自动受身

いなし——可以防御所有类型的攻击

羽柴秀吉

Hide Toshi

历史评价

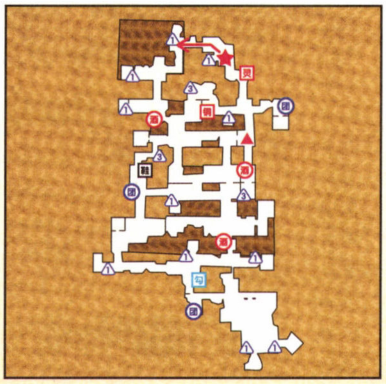
自墨俣一夜筑城锋芒初露;山崎之战斩明智光秀;贱岳合破柴田胜家;小牧长久手计降德川家康;灭绝北条;压制上杉;终结乱世,统一日本! 伊达政宗、真田幸村、前田庆次一数名将尽皆归附,天下群雄莫不臣服。日本战国英雄众多,唯有秀吉以平民之身而取天下!

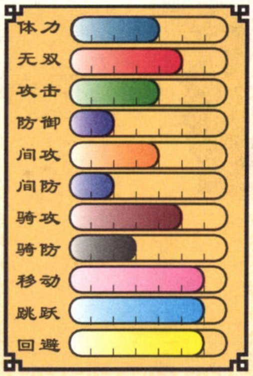
游戏评价

稻叶山城扫讨斋藤,金崎狙击浅井、朝仓,安土城剿灭织田,小牧长久手击破德川……战国群雄无可匹敌,征服天下本就是羽柴秀吉应迈出之道! 虽为信长之臣,但正面交锋,以秀吉之能,亦可取而代之!

LV5 武器取得关卡:安土城攻略战

前提是在我方无一武将(含副将)败走的情况下斩掉除信长外的所有敌武将(含副将)。建议顺序为森长可、泷川一益、佐佐成政、柴田胜家、池田恒兴、德川四天王、德川家康、丹羽长秀、织田信忠和火计隐秘部队、利家、庆次、铃木重朝、土桥守重、冈吉正、杂贺、兰丸、堀秀正。之后输送部队出现在地图右上角,到地图最左上角去等他们过来,干掉后武器入手。





角色心得

由于使用的武器是三节棍,所以攻击招式相比起一般的长棍打法上更加灵活多变。8个□的普通连续招式中第4~7下攻击的“棍花”攻击频率高,攻击距离虽然不是很长,但是几乎裹覆全身范围,用于冲出紧密的包围圈是绝对的首选;□□△则绝对是正儿八经的棍术,扫、扎、挑,再加上最后一招带有眩晕效果的“震”,对付防御力较高的敌人有出其不意的效果;□□□△的打法尽显出三节棍的“柔”,超广攻击范围绝对会让任何敌人没有近身的机会,配合无双的使用可以大范围杀伤杂兵。秀吉擅长属性为闪光。

★稻叶山城攻略战

【1-1】西广场の敌を击破せよ:初始任务,击破指定地点武将

【1-2】墨俣の敌を歼灭せよ:击破进攻墨俣城的武将

【1-3】材木库を袭击せよ:护送天梯车,击破稻叶一铁

【1-4】西广场の敌を倒し敌の注意を引け:3分钟内完成1-1和1-2并达到100人斩,在1-3完成之后便会出现此任务,在西广场击破50个敌人

【1-5】敌の攻击から墨俣を守れ:保护蜂须贺小六击破入侵的所有武将

【1-6】斋藤军全武将を击破せよ:完成1-4和1-5后出现,击破斋藤军所有武将

【1-7】斋藤义龙を击破せよ:完成1-3但未引发1-4,然后在1-5之后出现,击破斋藤义龙

【1-8】斋藤义龙を击破せよ:1-3完全失败,在1-5完成后出现,击破斋藤义龙

【1-9】森兰丸を击破せよ:城内战一层任务,击破森兰丸

【1-10】二阶と三阶で美浓三人众を同じ顺番で倒せ:第二层和第三层共同任务,两层中击倒美浓三人众的顺序相同

【1-11】明智光秀を击破せよ:三层任务,击破明智光秀

【1-12】斋藤义龙を击破せよ:四层任务,击破斋藤义龙

【1-13】敌武将をすべて击破せよ:四层任务,击破本层所有武将

★金ケ崎撤退战

【2-1】敌を杂贺众の罠に诱い入め:初始任务,引诱指定敌将至杂贺众附近

【2-2】朝仓义景を击破せよ:2-1失败或者引诱成功的武将是前波新八本任务出现,击破朝仓义景

【2-3】敌增援部队を击破せよ:击破敌方增援部队

【2-4】孙市よ共に脱出地点を目指せ:2-3、2-7、2-2、2-5中任何一个失败后便会出现本任务,和杂贺孙市一起到达脱出地点

【2-5】朝仓义景を击破せよ:2-1中引诱成功的武将是赤尾清钢,则出现本任务,击破朝仓义景

【2-6】敌全军を击破せよ:2-5完成以后出现,击破敌全部武将

【2-7】攻め寄せる敌を击破せよ:2-1经过一段时间未完成后出现,击破指定的追击武将

★杂贺扫讨战

【3-1】本愿寺武将をひとり击破せよ:初始任务,击破一名本愿寺武将

【3-2】杂贺众をすべて击破せよ:3-1后出现,击破杂贺众全部武将

【3-3】孙市を探し信长狙击を阻止せよ:找到孙市并阻止他狙击信长,位置在我方本阵上面

【3-4】敌の火计工作を阻止せよ:一定时间后自动出现,击破敌人火计工作队

【3-5】杂贺孙市を击破せよ:完成以上所有任务后出现,击破杂贺孙市

【3-6】敌全军を击破せよ:3-2、3-3、3-4中任何一个任务失败便出现本任务,击破敌所有武将

★山崎の战い

【4A-1】敌守备兵を倒し天王山を制压せよ:初始任务,击破天王山的守备兵

【4A-2】斋藤利三を击破せよ:4A-1完成后出现,击破斋藤利三

【4A-3】天王山を防御せよ:4A-2完成后出现,阻止任何的敌方武将进入天王山范围

【4A-4】洞窟内の敌を探し、击破せよ:4A-3经过一段时间还没完成,则出现本任务,寻找地图上方洞窟内的敌人,并击破

【4A-5】明智光秀を击破せよ:4A-3之后出现,击破明智光秀

【4A-6】天王山を夺取せよ:4A-1失败后出现,击破天王山指定敌人

【4A-7】杂贺孙市を救援せよ:4A-6完成以后出现,救助杂贺孙市击破伊势贞兴

【4A-8】明智光秀を击破せよ:4A-7完成以后出现,击破明智光秀

★小牧长久手の战い

【5A-1】小牧山城前线部队を击破せよ:初始任务,击破本多正信和渡边守钢

【5A-2】本多忠胜を击破せよ:泷川一益被击破后出现,击破本多忠胜

【5A-3】大久保忠世、大久保忠佐を击破せよ:5A-1完成以后出现,击破大久保忠世和大久保忠佐

【5A-4】小牧山城を夺い取れ:5A-3完成以后出现,击破酒井忠次夺取小牧山城

【5A-5】德川家康を击破せよ:5A-4完成以后出现,击破德川家康

【5A-6】德川四天王を全て击破せよ:德川四天王没被击破的情况下,我方本阵被突破,便发生此任务,击破德川四天王

【5A-7】德川家康を击破せよ:当家康进入小牧山城后出现本任务

【5A-8】服部半藏を击破せよ:泷川一益和池田恒兴未败走的情况下,本关开始5分钟内夺下小牧山城便出现本任务,击破服部半藏

★本能寺の变

【4B-1】织田信长の元へ向かえ:初始任务,移动到织田信长身边

【4B-2】织田信长を脱出地点へ导け:4B-1完成以后出现,引导信长到达脱出地点

【4B-3】明智光秀を击破せよ:4B-2完成以后出现,击破明智光秀

【4B-4】敌の火计工作を阻止:进入本能寺之后出现,击破敌火计工作队

【4B-5】お市を救援せよ:当阿市遭遇敌军时出现,援助阿市,击破她身边所有敌军武将

【4B-6】杂贺孙市を击破せよ:接近本堂后出现,击破杂贺孙市

★安土城攻略战

【5B-1】安土城城门の敌击破せよ:初始任务,击破城门口的敌武将

【5B-2】家康を倒し西门を突破せよ:击破泷川一益打开西门后出现,击破德川家康

【5B-3】织田信忠を击破せよ:敌方火计工作队登场后出现,击破织田信忠和隐秘头

【5B-4】织田信长を击破せよ:完成5B-3后出现,击破织田信长

【5B-5】杂贺孙市を击破せよ:杂贺众登场后出现,击破杂贺孙市

【5B-6】庆次を倒し东门を突破せよ:5B-1中击倒柴田胜家后出现,击破前田庆次

【5B-7】掘内氏善を击破せよ:5B-6完成以后出现,击破掘内氏善和火计部队隐秘头

【5B-8】敌武将を击破し罠を止めよ:城内战一层任务,击破本层所有武将

【5B-9】敌を歼灭し二阶を制压せよ:二层任务,全灭本层所有敌人

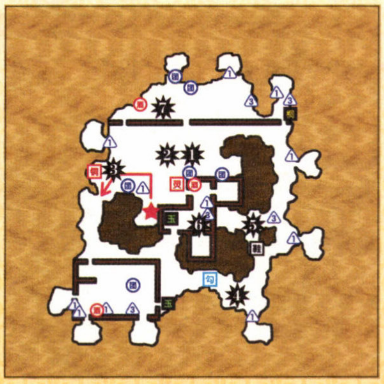
【5B-10】敌武将を击破し扉を开け:三层任务,击破本层特定武将(特定武将为随机)

【5B-11】森兰丸を探し出し击破せよ:四层任务,找到森兰丸并击破

【5B-12】浓姬、お市を击破せよ:五层任务,击破浓姬和阿市

猛攻	激昂 150/250/400/550	居合 150/300/450/600	烈破 2500
	活身 150/250/400/500	铁壁 1800	
	怒发 200/350/500/700	破骨 1500	霞割り 2000
	威压 150/200/300/450	刚力 100/150/250/400	一の太刀 1000
武技	虎乱 200/350/450/600	皆传 1800	我流 2500
	练气 150/250/400/550	无刀取り 2000	
	鼓舞 100/150/300/450	强弹 1500	一闪 1500
	胜ち关 200/350/450/600	乘り崩し 100/150/250/400	乱击 1500
护身	千里眼 200/350/450/600	いなし 1500	逃げ水 2000
	燕返し 150/250/350/500	蜻蛉返り 1000	
	脱兔 100/150/250/400	心觉 150/250/400/500	意地 1000
	药活 150/300/450/600	忍耐 100/200/300/400	见切り 1500
属性	加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600	
	击踪 200/300/450/600	觉醒 2500	

LV6 武器取得关卡：小牧长久手の战い



主目的是在开始后保证我方无一武将败走的情况下5分钟内攻入小牧山城，引发服部奇袭我方本阵的任务，之后击破服部，输送部队出现。此战难度不小，建议双人游戏，开始游戏后一人需在第一时间冲到地图右下角保护池田恒兴。另一人去击破德川军前锋部队，再干掉本多忠胜。然后迅速从地图下方兜到小牧山城右边干掉两个守门武将，入城。接着冲回本阵击破服部半藏，输送部队会出现在小牧山城的左边据点，速屠之，武器入手。

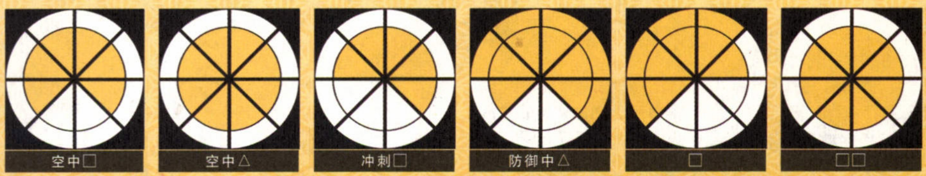
2P服装

羽柴秀吉之章

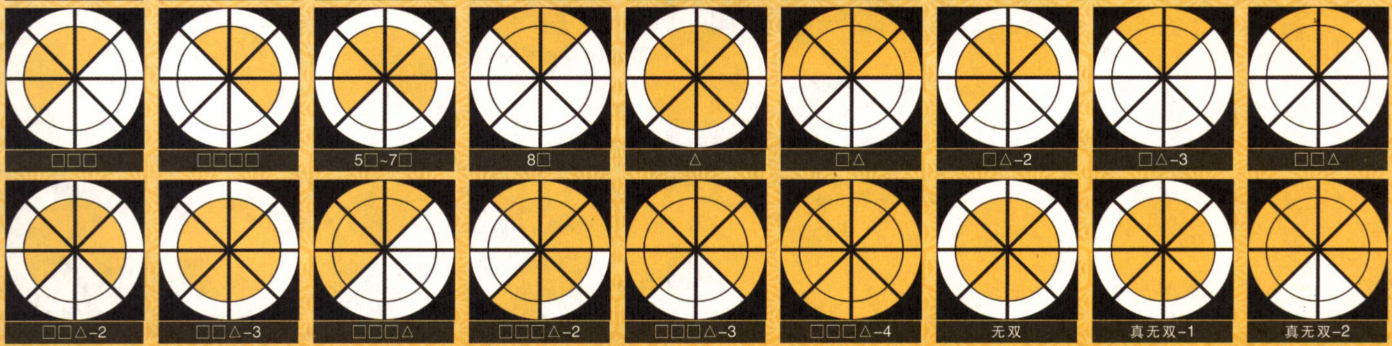
稻叶山城攻略战		金ケ崎撤退战		杂贺扫讨战	
1-1	1-8	2-1	2-5	3-1	3-4
1-2	1-9	2-2	2-6	3-2	3-5
1-3	1-10	2-3	2-7	3-3	3-6
1-4	1-11	2-4			
1-5	1-12				
1-6	1-13				
1-7					

崎の战い		牧长久手の战い	
4A-1	4A-5	5A-1	5A-5
4A-2	4A-6	5A-2	5A-6
4A-3	4A-7	5A-3	5A-7
4A-4	4A-8	5A-4	5A-8

寺の变		安土城攻略战	
4B-1	4B-4	5B-1	5B-7
4B-2	4B-5	5B-2	5B-8
4B-3	4B-6	5B-3	5B-9
		5B-4	5B-10
		5B-5	5B-11
		5B-6	5B-12



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



逃げ水——△键攻击中可以紧急回避

见切り——增加弹回敌远程武器的范围，可弹回枪弹

今川义元

Toshi Moto

历史评价

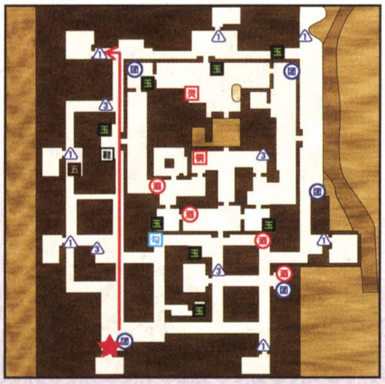
文武双全之大将，十七岁继任今川家督，天下群雄无敢小觑者。结盟武田、北条，吞并远江；以德川家康为质，复吞三河。领三国百万石之位，率三万大军上洛，未战已威震四方，放眼日本无人可敌！今川义元爱好风雅，一生作战堂堂正正，从不以诡计应敌，亦不做背后偷袭之事，纵被上天弃于桶狭间，仍力战而死，无愧勇将之名！

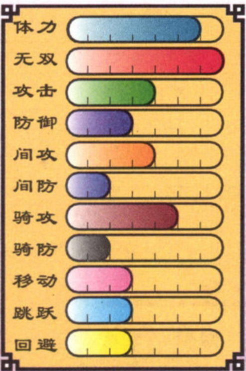
游戏评价

今川义元，人称东海道第一武将，以正统战法闻名，统领三河后已是威震天下。如果没有桶狭间之变，今川三万大军上洛必成！届时以今川军实力，进军全国，要如游戏所述之吞北条，剿上杉、灭武田，清织田，又有何难？届时岂还有战国群雄争霸之说！

LV5 武器取得关卡：京洛蹴鞠会

首先击破本能寺南门的森兰丸；进入本能寺内击破柴田胜家、丹羽长秀和前田利家；此时织田信长会离开本能寺前往武田本阵。先进入本堂击破浓姬，等信长到达武田本阵后武田军撤退，此时再将信长击破；武田军归来后将除武田信玄以外的全部武将击破，输送部队出现在地图左下方据点，击破后即可取得武器。注意整个过程中己方武将不得败走。





角色心得

日本战国时代的“罗纳尔多”，踢球水平很不错，但是用来战斗的话……△的蓄力“射门”适用在敌群之外游走攻击；8□的最后4□攻击覆盖全身180度范围，无论是深陷敌群或是对单个武将时都能起到很好的效果；□△的“颠球”攻击范围小，但是用于对单个敌人时威力强大；2□△的“运球”不容易掌握攻击方向，而且范围不大，只试合用来迅速突围；3□△的“旋转球”攻击威力大，效果类似上杉谦信的狼头式神攻击，而且蓄力时有攻击判定，蓄力时间也更短，推荐使用！无双奥义是强化的“运球攻击”，不适合用来攻击武将，发动无双后还是老老实实的用8□攻击吧。今川义元的擅长属性为夜叉。

★桶狭间の战い

【1-1】丸根砦の佐久间信盛を击破せよ：初始任务

【1-2】鹫津砦の柴田胜家を击破せよ：1-1成功后发生

【1-3】织田信长を击破せよ：1-2成功后发生

【1-4】服部半藏を击破せよ：1-3成功后一段时间发生

【1-5】织田信长を再び击破せよ：1-3成功后信长再度出现时发生]

★小田原城潜入

【2-1】冈部元信お助け广间を制压せよ：初始任务

【2-2】二阶の广间および诘所を制压せよ：进入二阶后发生

【2-3】伊达正宗を击破せよ：在三阶楼梯处与伊达政宗相遇时发生

【2-4】上杉谦信を击破せよ：在四阶楼梯处与上杉谦信相遇时发生

【2-5】北条氏康を击破せよ：进入五阶后发生

★川中岛の战い

【3-1】妻女山山顶の上杉军へ本阵向かえ：初始任务

【3-2】急妻女山を下山せよ：3-1成功后发生

【3-3】伊达正宗を击破せよ：3-2成功后发生

【3-4】真田幸村を击破せよ：3-2成功后发生

【3-5】上杉谦信を击破せよ：3-3成功后发生

【3-6】武田信玄を击破せよ：3-4成功后发生

【3-7】武田军全军团を击破せよ：关卡开始时即往真田幸村所在处移动，上杉加入今川后发生

【3-8】今川军全军团を守りきれ：与3-7同时发生

★小牧长久手の战い

【4A-1】鸟居元忠を击破せよ：初始任务

【4A-2】稻姬を击破せよ：4A-1成功进入小牧山城后发生

【4A-3】本多忠胜の本阵侵入を防げ：4A-2成功后发生

【4A-4】德川军武将の本阵侵入を防げ：4A-3成功后发生

【4A-5】德川家康を击破せよ：4A-4成功后发生

【4A-6】德川家武将の小牧山城侵入を防げ：4-4失败后发生

【4A-7】德川家康を击破せよ：4-6成功后，德川援军赶到后发生

★京洛蹴鞠会

【5A-1】东、西、北门いずれかを突破せよ：初始任务

【5A-2】本能寺南门を突破せよ：初始任务

【5A-3】浓姬を击破し本堂を脱出せよ：5A-2成功后进入本堂后发生

【5A-4】织田信长を本能寺内で击破せよ：5A-1成功后发生

【5A-5】くのいちを击破せよ：5A-4成功，武田军反转后发生

【5A-6】武田信玄を击破せよ：5A-5成功或者5A-8成功后发生

【5A-7】真田幸村を击破せよ：5A-4失败后在本能寺外击破信长后发生

【5A-8】织田信长を击破せよ：5A-3成功后，武田军撤退后发生

★上田城攻略战

【4B-1】上田城を三方向より攻击せよ：初始任务

【4B-2】户石城の真田信幸を击破せよ：前田庆次军前进至户石城后发生

【4B-3】真田幸村を击破せよ：关卡开始1分钟后发生

【4B-4】くのいちを击破せよ：前进至地图左下方后发生

【4B-5】武田信玄を击破せよ：4B-1成功后发生

【4B-6】本阵诘所を夺われずに胜利せよ：与4B-5同时发生

【4B-7】今川氏真と合流せよ：城内战开始时发生

【4B-8】冈部元信と合流せよ：到达二阶时发生

【4B-9】朝比奈泰朝と合流せよ：到达三阶时发生

【4B-10】真田幸村を击破せよ：在四阶与幸村相遇后发生

【4B-11】くのいちを击破せよ：到达五阶后发生

【4B-12】武田信玄を击破せよ：到达五阶后发生

★本能寺肝试し

【5B-1】上杉军全武将を击破せよ：初始任务

【5B-2】倾奇者の试练：前田庆次出现后发生

【5B-3】独眼龙の试练：伊达政宗出现后发生

【5B-4】织田信长を击破せよ：5B-1成功后发生

【5B-5】上杉谦信を击破せよ：5B-4成功后发生

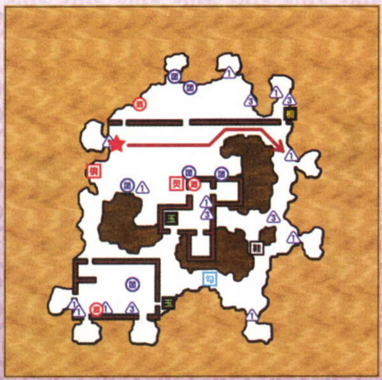
猛攻					
居合	150/300/450/600	硬骨	1500	铁壁	1800
活身	150/250/400/500	威压	150/200/300/450	烈破	2500
怒发	200/350/500/700	一の太刀	1000		
激昂	150/250/400/550	刚力	100/150/250/400	霞割り	2000

武技					
练气	150/250/400/550	一闪	1500	无刀取り	2000
鼓舞	100/150/300/450	乱击	1500		
虎乱	200/350/450/600	皆传	1800	我流	2500
胜ち关	200/350/450/600	乘り崩し	100/150/250/400	强弹	1500

护身					
脱兔	100/150/250/400	いなし	1500	蜻蛉返り	1000
燕返し	150/250/350/500	见切り	1500		
药活	150/300/450/600	忍耐	100/200/300/400	意地	1000
心觉	150/250/400/500	千里眼	200/350/450/600	逃げ水	2000

属性			
加护	150/200/300/450	神弹	200/300/450/600
击蹄	200/300/450/600	觉醒	2500

LV6 武器取得关卡：小牧长久手の战い（上分支）



关卡开始后不要直接向德川本阵前进，不攻击鸟居元忠让任务失败；德川军突击武田本阵事件开始后击破井伊直政、神原康政、酒井忠次和本多忠胜四人，其中本多忠胜必须最后击破；明智军援军到达后击破森兰丸和明智光秀；最后进小牧山城，击破稻姬后输送部队出现在左上角据点，往右边移动，击破输送部队后获得武器。注意整个过程中己方武将不得败走。

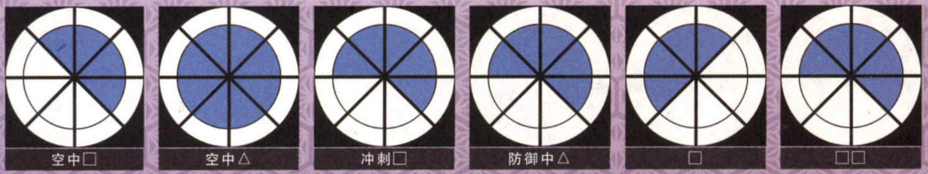
2P服装

今川义元之章

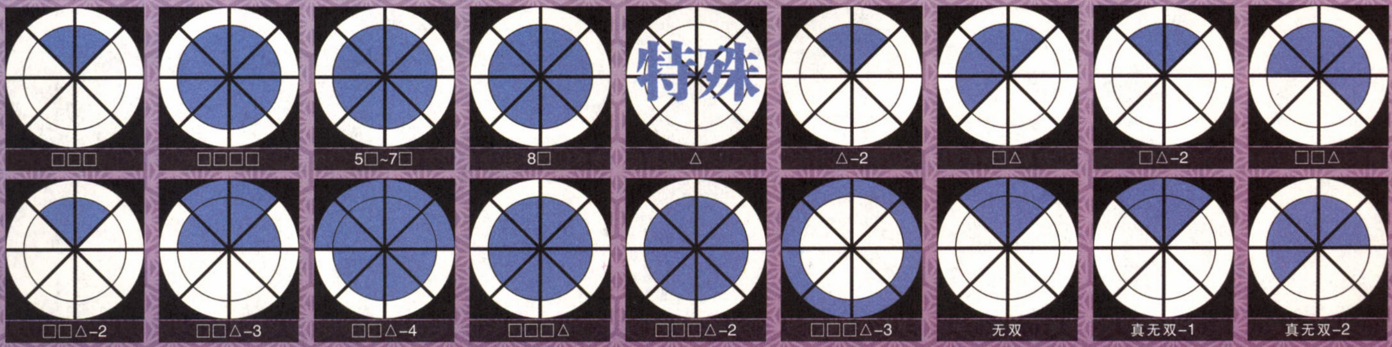
桶狭间の战い		小田原城潜入		川中岛の战い		小牧长久手の战い		京洛蹴鞠会	
1-1	1-4	2-1	2-4	3-1	3-5	4A-1	4A-5	5A-1	5A-5
1-2	1-5	2-2	2-5	3-2	3-6	4A-2	4A-6	5A-2	5A-6
1-3		2-3		3-3	3-7	4A-3	4A-7	5A-3	5A-7
				3-4	3-8	4A-4		5A-4	5A-8

上田城攻略战		本能寺肝试し	
4B-1	4B-7	5B-1	5B-4
4B-2	4B-8	5B-2	5B-5
4B-3	4B-9	5B-3	
4B-4	4B-10		
4B-5	4B-11		
4B-6	4B-12		

今川义元关卡分歧条件：成功完成任务3-3和3-5后进入A路线，成功完成任务3-4和3-6或者任务3-7后进入B路线



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。



加护——对敌人的属性攻击耐性上升　神弹——间接攻击附带属性攻击

本多忠胜

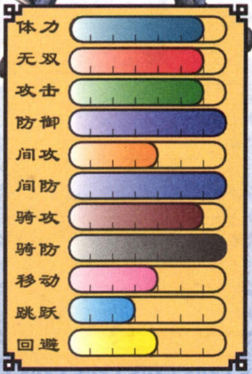
Tada Katsu

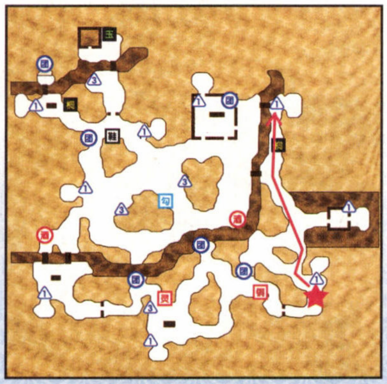
历史评价

本多平八郎，德川家康四天王之首。擎名枪“蜻蛉切”，戴鹿角盔，作战骁勇无匹，多次救家康于绝境。小牧长久手一役为守本阵，忠胜以一百五十骑冒死缠击羽柴秀吉数万大军，被秀吉惊呼为“海内第一勇将”！忠胜先后作战五十六次，每每冲锋在前却无一次受伤，武田信玄亦曾感叹：“德川家康只有两宝，唐之头兜和本多平八！”

游戏评价

家康前半生胜少负多，金崎、三方原、神君伊贺越、小牧长久手，诸战没绝地之处几乎全赖本多忠胜扶持，方得德川幕府三百年；游戏后期决战天王山，忠胜气势如虹，将同样是从未受伤的前田庆次瞬间击破，尽显海内第一勇将本色，德川家守护神本多平八郎，岂是浪得虚名！





LV5 武器取得关卡:川中岛の战い

一开始击破鬼小岛弥太郎、柿崎景家和甘粕景继制压八幡原；伊达政宗及其付将出现后迅速将其击破，救出神原康政；援护服部半藏，击破本庄繁长和色部胜长；冲入上杉本阵击破前田庆次；妻女山雾散后上杉谦信、真田幸村和女忍出现，此时输送队出现在地图右下方据点，击破后即可。注意己方武将不得败走。

角色心得

对杂兵时用 8□攻击和 3□△都能起到绝好的效果；□△攻击用于对单个武将时能够造成绝大的伤害；2□△强力推荐使用，由于△的第二发突进攻击前冲距离远，且范围很大，很容易破掉将对手武将的防御；对杂兵则是一套 2□△打完后，周围几乎不会有几个幸存的士兵了。无双奥义方面，虽然攻击频率较慢，但是高攻击范围和高攻击力正好弥补了这个缺点，绝对的无双杂兵杀手！本多忠胜的擅长属性为红莲。

★桶狭间の战い

【1-1】津砦を陷落させよ：初始任务，击破柴田胜家

【1-2】今川义元を击破せよ：1-1 成功后再击破井伊直盛后发生

【1-3】全ての砦を夺取せよ：1-2 成功后发生

【1-4】信长が戾る前に织田本阵を落とせ：1-2 成功后发生

【1-5】今川军全武将を击破せよ：1-2 成功后发生

【1-6】德川家康を守りぬけ：1-1 失败后发生

【1-7】今川军全武将を击破せよ：1-6 成功后发生

★金ケ崎撤退战

【2-1】羽柴军の退却路を确保せよ：初始任务，击破赤尾清纲和海北纲亲

【2-2】浅井军の进军を阻止せよ：2-1 成功，羽柴秀吉移动到地图南边桥时

【2-3】朝仓军を撤退させよ：2-2 成功后发生，击破朝仓家全武将

【2-4】羽柴秀吉、德川家康を撤退させよ：2-3 成功后发生

【2-5】敌全军を击破せよ：2-2 失败后发生

【2-6】朝仓军を急ぎ歼灭せよ：2-1 失败后发生

【2-7】羽柴秀吉、德川家康を撤退させよ：2-6 成功后发生

★三方ケ原の战い

【3-1】小山田军を前线で击破せよ：初始任务，迅速击破小山田

【3-2】武田骑马军团を击破せよ：3-1 成功后发生

【3-3】真田幸村、くのいちを击破せよ：3-1 成功或失败后一段时间后发生

【3-4】德川军全武将を退却させよ：3-2 成功后发生

【3-5】鹤翼の阵を崩さず战いぬけ：3-1 失败后发生

【3-6】武田军全武将を击破せよ：3-5 成功后发生

【3-7】武田信玄を击破せよ：3-2 失败后且鹤翼阵崩坏后发生

★神君伊贺越え

【4A-1】先导する服部半藏を援护せよ：初始任务

【4A-2】穴山梅雪を救出せよ：战斗开始两分钟后发生

【4A-3】德川家康、神原康政を合流させよ：前进到地图中央区域后发生

【4A-4】杂贺众を击破せよ：4A-3 成功后，德川家康进入东北据点后发生

【4A-5】德川家康、酒井忠次を合流させよ：德川家康移动到东边后发生

【4A-6】德川军武将を港へ诱导せよ：己方无败走武将，4A-1 成功后发生

【4A-7】明智光秀を击破せよ：己方有败走武将，明智军出现后发生

★小牧长久手の战い

【5A-1】小牧山城を夺取せよ：初始任务

【5A-2】羽柴军后诘部队を击破せよ：5A-1 成功后发生

【5A-3】小牧山城に迫る敌部队を击破せよ：5A-2 成功后发生

【5A-4】小牧山城を守せよ：5A-2 失败后发生

【5A-5】敌を本阵に侵入させるな：与 5A-3 同时发生

【5A-6】小牧山城の敌军を击破せよ：5A-1 失败后一段时间发生

【5A-7】敌奇袭后诘部队を击破せよ：5A-3 发生一段时间后发生

【5A-8】羽柴军进军を阻止せよ：5A-1 失败后发生

★川中岛の战い

【4B-1】八幡原を制压せよ：初始任务，击破八幡原上三个武将

【4B-2】神原康政を救出せよ：伊达军出现后发生

【4B-3】忍びの道へ向かう半藏を援护せよ：4B-1 成功，与半藏回合后发生

【4B-4】前田庆次を击破せよ：进入上杉军本阵后发生

【4B-5】上杉军全武将を击破せよ：4B-4 成功后，上杉谦信出现后发生

【4B-6】海津城を防卫せよ：4B-1 失败后发生

【4B-7】真田幸村、くのいちを击破せよ：4B-6 成功后发生

【4B-8】上杉军进军を阻止せよ：4B-6 失败后发生

★山崎の战い

【5B-1】天王山を制压せよ：初始任务，击破天王山上武将

【5B-2】敌增援兵を击破せよ：5B-1 成功后发生

【5B-3】天王山山顶を夺取せよ：5B-1 失败后发生

【5B-4】浓姬を本阵に近づけるな：战斗经过一定时间后发生

【5B-5】明智光秀を本阵に近づけるな：战斗经过一定时间后发生

【5B-6】森兰丸を本阵に近づけるな：战斗经过一定时间后发生

【5B-7】前田庆次を探し出し决着おつけろ：击破信长，两军撤退后发生

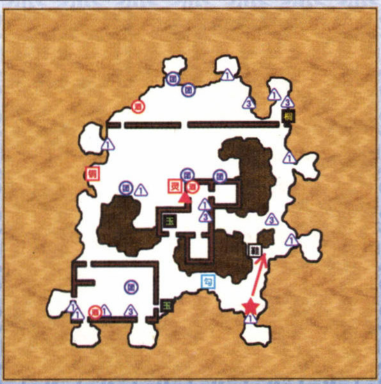
猛攻		
激昂 150/250/400/550	居合 150/300/450/600	铁壁 1800
活身 150/250/400/500	震割り 2000	硬骨 1500
怒发 200/350/500/700	烈破 2500	
刚力 100/150/250/400	威压 150/200/300/450	一の太刀 1000

武技		
虎乱 200/350/450/600	皆伝 1800	无刀取り 2000
蹴り崩し 100/150/250/400	我流 2500	
练气 150/250/400/550	一闪 1500	强弹 1500
鼓舞 100/150/300/450	胜ち矢 200/350/450/600	乱击 1500

护身		
忍耐 100/200/300/400	いなし 1500	意地 1000
燕返し 150/250/350/500	见切り 1500	逃げ水 2000
心眼 150/250/400/500	药活 150/300/450/600	
千里眼 200/350/450/600	脱兔 100/150/250/400	蜻蛉返り 1000

属性	
加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击蹄 200/300/450/600	觉醒 2500

LV6 武器取得关卡：小牧长久手の战い



迅速击破小牧城中两个据点兵长和森长可并且将城中敌兵全部击破，制压小牧城；击破羽柴军后继部队泷川一益并且封锁小牧城外的两个据点；出现池田恒兴奇袭本阵事件后先击破突袭小牧城的蒲生氏乡和前田利家，再击破九鬼嘉隆和金森长近后输送队出现在地图右下方据点向上移动，击破输送队长即可取得武器。注意整个过程中不能己方武将不得败走，且制压小牧城后不能让任何敌兵进入小牧城。

2P服装

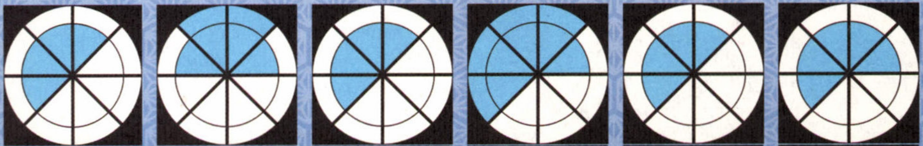
本多忠胜之章

桶狭间の战い		金ケ崎撤退战		三方ケ原の战い	
1-1	1-5	2-1	2-5	3-1	3-5
1-2	1-6	2-2	2-6	3-2	3-6
1-3	1-7	2-3	2-7	3-3	3-7
1-4		2-4		3-4	

神君伊贺越え		小牧长久手の战い	
4A-1	4A-5	5A-1	5A-5
4A-2	4A-6	5A-2	5A-6
4A-3	4A-7	5A-3	5A-7
4A-4		5A-4	5A-8

川中岛の战い		山崎の战い	
4B-1	4B-5	5B-1	5B-5
4B-2	4B-6	5B-2	5B-6
4B-3	4B-7	5B-3	5B-7
4B-4	4B-8	5B-4	

本多忠胜关卡分歧条件：成功完成任务3-4后即可进入A路线，成功完成任务3-6或3-7则进入B路线。



空中□ 空中△ 冲刺□ 防御中△ □ □□

◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。

□□□ 4□~7□ 8□ △ △-2 □△ □△-2 □□△ □□△-2

□□△-3 □□□△ □□□△-2 □□□△-3 □□□△-4 □□□△-5 无双 真无双-1 真无双-2

击蹄——在马的冲击波中附加武器属性

觉醒——无双秘奥义中的属性等级上升

稻姬

Inahime

历史评价

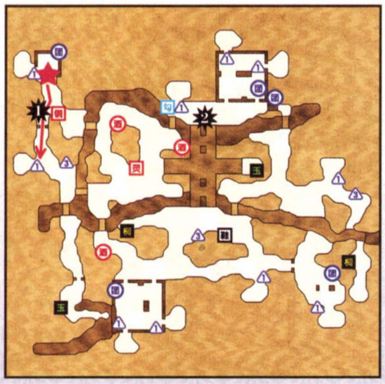
本多忠胜之女，又称小松，以家康养女身份嫁予真田幸村之兄信之，后居于沼田城。关原之战前夜，真田家因立场分道扬镳，幸村父子欲入沼田城休整，稻姬以夫君立场不同为由，披甲持械登城以拒，凛凛之姿，令在大坂威震天下的“日本第一强兵”幸村也只有徒领铁骑而退。人称稻姬贤德兼备，然其胆色卓识，亦决不逊色于男子！

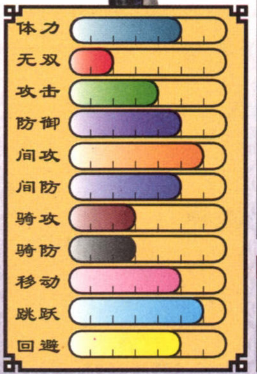
游戏评价

女中豪杰稻姬，乃是父亲本多忠胜得力助手，本多忠胜所有战役都有她相助，成为德川家重要战力。大坂决战，本多父女并肩杀上大坂城，真田幸村、くのいち、杂贺孙市、前田庆次乃至羽柴秀吉纵必死之心又何足为惧？稻姬长弓响处，盖世英雄也是过眼烟云！

LV5 武器取得关卡：金ケ崎撤退战

首先速至地图左上角将羽柴秀吉及副将救下，之后疯狂杀人(十字大桥上方桥口处为最佳地点，那里有三个据点，敌人数量比较充足)，至千人斩。注意，千人斩达成以前不可让我方任何一武将(包括副将)败阵；千人斩达成前不要触发“敌全武将击破”任务(别击破全部的朝仓军武将)，达成以上条件后运输部队会出现在地图左上角位置，击破后武器入手。





角色心得

用弓箭的弓作为武器，算是比较有创意的一个想法。所以在攻击招式上也是别出心裁，□△的第二招向地下发出的波对周边敌人都具有眩晕效果，同时升过属性的话还附带全属性攻击，之后的突击招式虽然有点慢但攻击范围和突击时优秀的操作性使本套招的实用性不降反升。配合□□□△的套路可以轻松的冲杀在任何难度的敌群当中。稻姬擅长属性为冻牙。

★金ケ崎撤退战

【1-1】包囲されている羽柴军を救出せよ：初始任务，救出被包围的羽柴军

【1-2】朝仓军を撤退させよ：1-1 完成后出现，击破朝仓景军三个武将

【1-3】敌の追击を食い止めよ：任务 1-1 失败后一段时间出现此任务

【1-4】浅井军伏兵を击破せよ：走到十字桥下口自动出现，击破浅井军在桥头处埋伏的两名武将

【1-5】敌全军を击破せよ：完成 1-2 和 1-3 后出现，击破所有敌人武将

【1-6】羽柴秀吉、德川家康を退却させよ：任务 1-3 之后一段时间出现，击破浅井长政

★三方ケ原の战い

【2-1】小山田·穴山军を击破せよ：初始任务，击破两名指定武将

【2-2】武田骑马军团を击破せよ：击破武田军四名骑兵武将

【2-3】真田幸村を击破し半藏を援护せよ：击破真田幸村保护半藏潜入敌本阵

【2-4】くのいち击破せよ：任务 2-3 成功后出现，击破くのいち

【2-5】武田军全武将を击破せよ：与任务 2-4 同时出现，击破地方全武将

【2-6】武田军の总攻击を耐えめけ：任务 2-1 失败后出现，守护我方鹤翼阵中武将不被击倒一段时间

【2-7】くのいちを击破せよ：任务 2-6 完成后出现，击破くのいち

【2-8】德川军武将を撤退させよ：任务 2-7 之后出现，保护我方所有武将安全撤退

★神君伊贺越え

【3-1】穴山梅雪を港まで护卫せよ：初始任务，保护穴山梅雪达到港口

【3-2】穴山梅雪を守り敌を击破せよ：击破两名突袭穴山梅雪的敌武将

【3-3】速やかに杂贺众を击破せよ：家康和半藏进入地图右上大院后出现本任务，迅速前去前去击破杂贺众

【3-4】德川军武将を港に诱导せよ：任务 3-1 后出现，诱导我军全部武将安全到达港口

【3-5】先导する服部半藏を援护せよ：任务 3-1 失败后出现，击破杂贺众

【3-6】神原康政を救出せよ：与任务 3-2 同时出现，救出地图上方的神原康政

【3-7】酒井忠次を救出せよ：任务 3-7 之后一段时间出现，救出地图右方的酒井忠次

【3-8】明智光秀を击破せよ：任务 3-4 出现后一段时间出现，击破明智光秀

★小牧长久手の战い

【4A-1】加藤清正、泷川一益を击破せよ：初始任务，在加藤清正和泷川一益进入小牧山城前击破他们

【4A-2】间道より羽柴秀吉本阵に奇袭せよ：击破森长可成后出现，从右边路线秘密前进，到达地图右上城砦

【4A-3】前田庆次を击破せよ：任务 4A-2 完成后出现，打碎枯木，靠近前田庆次并击破他

【4A-4】羽柴军を歼灭せよ：任务 4A-3 完成后出现，击破所有指定武将

【4A-5】敌を小牧山城へ入れるな：任务 4A-1 失败后出现，击破小牧山城周围所有武将并封锁附近两个据点

【4A-6】敌奇袭部队を小牧山城にるれるな：任务 4A-2 被发现失败后出现，击破置定敌武将

【4A-7】小牧山城の敌を扫讨せよ：与任务 4A-6 同时出现，击破指定敌武将

【4A-8】德川家康を救出：任务 4A-5 完成后出现，迅速救出家康和半藏

【4A-9】小牧山城を死守せよ：任务 4A-8 完成后出现，击破小牧山城中所有敌人

【4A-10】敌奇袭部队から织田信雄を守れ：任务 4A-9 完成后出现，击破小牧山城右下武将

★上田城防卫战

【5A-1】真田昌幸を本丸へ入れるな：初始任务，在真田昌幸进入城内前将其击破

【5A-2】城门を守り敌を城内へ入れるな：任务 5A-1 完成后出现，在城外击破攻城的四名敌武将

【5A-3】くのいちを本丸へ入れるな：任务 5A-2 完成后出现，在城外击破くのいち

【5A-4】真田幸村を击破せよ：前三个任务都完成后出现，击破真田幸村

【5A-5】真田昌幸を击破せよ：和任务 5A-4 同时出现，击破真田昌幸

【5A-6】真田军を本丸へ入れるな：和 5A-4 同时出现，不让任何敌人进入城内

★山崎の战い

【4B-1】明智军の天王山进入を阻止せよ：初期任务，迅速击破置定武将

【4B-2】明智光秀を击破せよ：任务 4B-1 完成后出现，击破明智光秀

【4B-3】羽柴军の天王山进入を阻止せよ：任务 4B-2 出现一段时间后出现，击破指定武将

【4B-4】洞窟内の敌を探し击破せよ：大雾升起后出现，击破地图上方的指定武将

【4B-5】羽柴秀吉を逃がさず击破せよ：任务 4-3 完成后出现，击破羽柴秀吉

【4B-6】羽柴秀吉を击破せよ：任务 4-3 失败后出现，击破羽柴秀吉

【4B-7】天王山の敌を排除せよ：任务 4B-1 失败后出现，击破所有指定武将

【4B-8】明智光秀を击破せよ：任务 4A-7 完成后出现，击破明智光秀

★大坂城攻略战

【5B-1】真田丸を攻略せよ：初始任务，从正门进入真田丸并击破伏兵

【5B-2】本多忠胜を救援せよ：任务 5B-1 出现一段时间后出现，击破指定武将

【5B-3】真田幸村、くのいちを击破せよ：进入大坂城后出现，击破真田幸村和くのいち

【5B-4】前田庆次を击破せよ：任务 5B-3 后出现，击破前田庆次

【5B-5】敌铁炮队を击破せよ：与任务 5B-3 同时出现，击破所有铁炮部队

【5B-6】羽柴秀吉を击破せよ：完成上面 5 个任务后出现，击倒羽柴秀吉

【5B-7】羽柴军の攻略から味方本阵を守れ：任务 5B-1 中不靠近真田丸，直至我军有武将被击破为止，出现本任务。击倒所有指定武将

【5B-8】真田丸を攻略せよ：任务 5B-7 完成后出现，击破真田幸村

【5B-9】前田庆次を击破せよ：本关进入城内战后第一层任务，击破前田庆次

【5B-10】くのいちを探しだし击破せよ：城内战第二层任务，找出真正的くのいち并击破

【5B-11】真田幸村を击破せよ：城内战第二层任务，击破真田幸村

【5B-12】杂贺孙市を击破せよ：城内战第三层任务，击破杂贺孙市

【5B-13】速やかに四阶を突破せよ：以最快速度突破第四层

【5B-14】くのいちを击破せよ：任务 5B-10 失败后出现，击破くのいち

【5B-15】羽柴秀吉を击破せよ：任务 5B-10 和 5B-13 完成后第五层出现，击破羽柴秀吉

【5B-16】羽柴秀吉を击破せよ：任务 5B-10 失败，任务 5B-14 后出现，击破羽柴秀吉

猛攻

激昂 150/250/400/550	刚力 100/150/250/400	
活身 150/250/400/500	硬骨 1500	铁壁 1800
怒发 200/350/500/700	居合 150/300/450/600	一の太刀 1000
威压 150/200/300/450	烈破 2500	

武技

虎乱 200/350/450/600	乱击 1500	一闪 1500
练气 150/250/400/550	乘り崩し 100/150/250/400	无刀取り 2000
强弹 1500	皆传 1800	
鼓舞 100/150/300/450	胜ち关 200/350/450/600	我流 2500

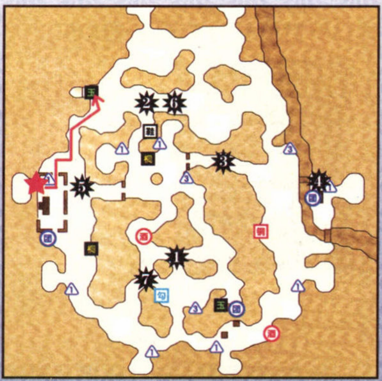
护身

千里眼 200/350/450/600	脱兔 100/150/250/400	蜻蛉返り 1000
燕返し 150/250/350/500	いなし 1500	逃げ水 2000
心觉 150/250/400/500	见切り 1500	
药活 150/300/450/600	忍耐 100/200/300/400	意地 1000

属性

加护 150/200/300/450	神弹 200/300/450/600
击踏 200/300/450/600	觉醒 2500

LV6 武器取得关卡：山崎の战い



出现任务“明智军の天王山进入を阻止せよ！”后按照斋藤利三、阿闭贞征、松田政近、并河伊家、津田信春、杂贺孙市的顺序迅速一一击破。然后直奔地图右边明智光秀处，快速斩之。接着奔回天王山处按照下、上、右的顺序击破所有羽柴军的6个武将，当杀完最后一个羽柴军武将时输送部队就出现在羽柴秀吉本阵的上方，击破输送队长，武器入手。

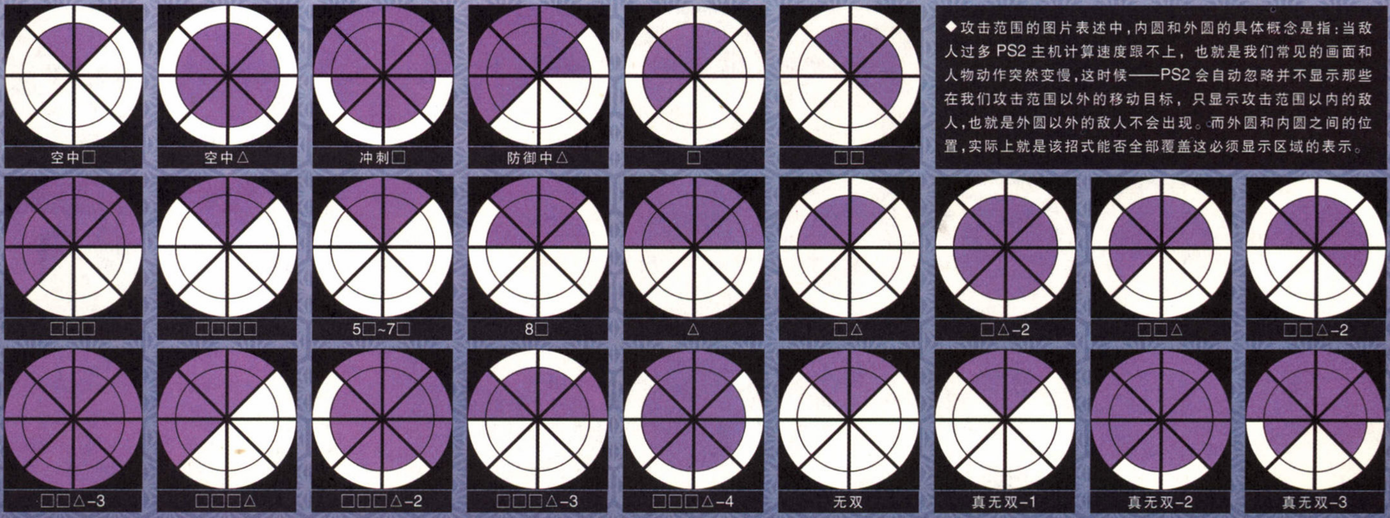
2P服装

稻姬之章

金ケ崎撤退战		三方ケ原の战い		▲神君伊贺越い	
1-1	1-4	2-1	2-5	3-1	3-5
1-2	1-5	2-2	2-6	3-2	3-6
1-3	1-6	2-3	2-7	3-3	3-7
		2-4	2-8	3-4	3-8

小牧长久手の战い		上田城防卫战	
4A-1	4A-6	5A-1	5A-4
4A-2	4A-7	5A-2	5A-5
4A-3	4A-8	5A-3	5A-6
4A-4	4A-9		
4A-5	4A-10		

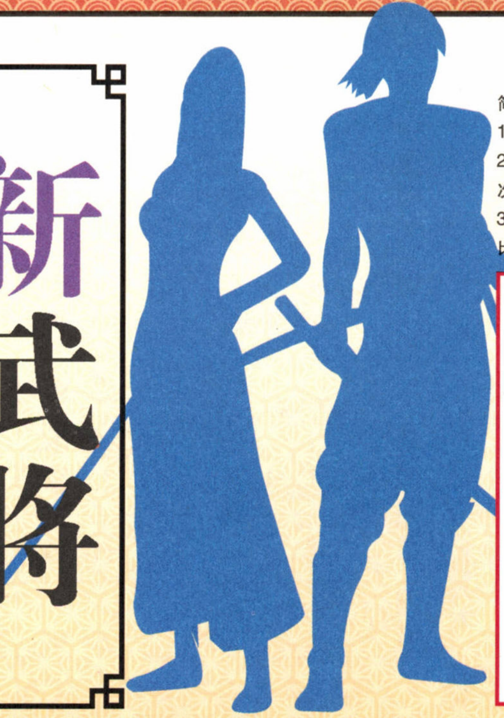
山崎の战い		本能寺肝试し	
4B-1	4B-5	5B-1	5B-9
4B-2	4B-6	5B-2	5B-10
4B-3	4B-7	5B-3	5B-11
4B-4	4B-8	5B-4	5B-12
		5B-5	5B-13
		5B-6	5B-14
		5B-7	5B-15
		5B-8	5B-16



◆攻击范围的图片表述中，内圆和外圆的具体概念是指：当敌人过多PS2主机计算速度跟不上，也就是我们常见的画面和人物动作突然变慢，这时候——PS2会自动忽略并不显示那些在我们攻击范围以外的移动目标，只显示攻击范围以内的敌人，也就是外圆以外的敌人不会出现。而外圆和内圆之间的位置，实际上就是该招式能否全部覆盖这必须显示区域的表示。

乱击——连击数越高伤害值越大

新武将



本次猛将传中继承了前作可以自行创造新武将的优良系统，变化不是很大，在此给大家再简略介绍一下自创新武将的方法：

1、为新武将取名，输入某些特殊名字会有能力补正；

2、从刀、枪、雉刀三种武器里面选择一把作为修行用武器，修行总共分为 12 次机会，在这 12 次修行中使用最多的武器将会是自创武将最终使用的武器；

3、12 个月的修行结束以后，新武将将会参加一次战国中各大名登用新武将的大会，在大会的比赛中取得合格以上的成绩，就可以在无双演武和模拟演武中选用该新武将(选人画面按↓)。

附录：修行内容(任何修行都上升当前使用武器的攻击力而下降其他两种武器的攻击力)

剑豪：上升体力和跳跃，下降间防和骑防

奥义：上升无双、回避和移动，下降间防、回避和移动

突破：上升移动、体力、跳跃和无双下降间攻和骑攻

武斗：上升间攻、骑、体力、移动、回避和跳跃，下降间防和骑防

刚弓：上升间攻、体力、间防和骑攻，下降移动

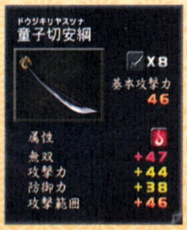
心眼：上升间防、无双、间攻、骑防、回避和跳跃，下降移动

马术：上升骑攻、骑防、体力、无双、攻防两值，下降间攻、回避和跳跃

特殊姓名	今川 义元	坂本 龙马	德川 家康	源 义经	吉冈 清十郎
吕布 奉先	宇喜多 直家	佐々木 小次郎	羽柴 **ねね**	宫本 武藏	**やまだぁ**
浅井 茶々	冲田 总司	里见 义尧	波多野 秀治	三好 长庆	**シブサ ワコウ**
浅井 长政	织田 五德	铃木 佐太夫	土方 岁三	武藏坊 弁庆	BoA
朝仓 义景	加藤 清正	岛 左近	风魔 小太郎	毛利 元就	ω
尼子 晴久	河野 道宣	武田 里美	北条 氏康	最上 义姬	
一色 义道	近藤 勇	立花 暗千代	本愿寺 光佐	百地 三太夫	
伊东 一刀斋	斋藤 道三	立花 宗茂	本多 忠胜	柳生 宗严	
伊东 甲子太郎	斋藤 义龙	长宗我部 元亲	前田 **まつ**	山名 丰国	

刀

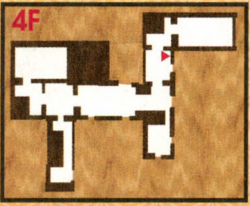
LV5 武器取得关卡：长筱の战い

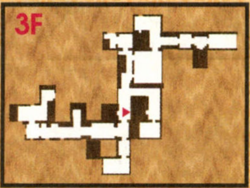


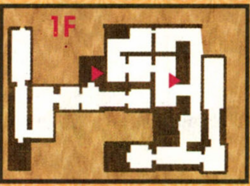
注意，在整个拿取武器的过程中，直到输送部队出现为止，不能让前田庆次败走，否则任务失败。首先完成“长筱城内の敌を歼灭せよ！”的任务，接着再完成“速やかに敌伏兵部队を击破せよ！”，之后触发遇见前田庆次的任务后不要击败他，直至半藏入城，再跟进去做掉半藏。然后等总大将撤退信息出现后引前田庆次去干掉马场信房，过一会输送部队便会出现在右下方的据点。

LV6 武器取得关卡：上田城攻略战

城内战后分别在 1 阶击败女忍两次，2 阶击败女忍两次，3 阶和 4 阶各击败女忍一次，总共击败女忍 6 次后，在 4 阶第 7 次击败她之后即可获得武器。



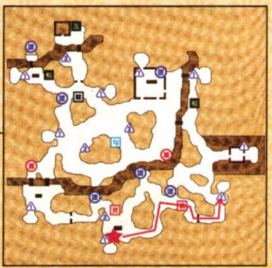




枪

LV5 武器取得关卡：大坂夏の阵(上分支)

注意，在拿到 LV5 武器之前绝不可让我方任何一个武将败走。首先完成引诱德川军两名前锋到真田丸射程内的任务，然后完成第二个击破国崩炮的任务，接着协助幸村回到本阵中、阻止伊达政宗进入大坂城。最后要比幸村更早冲入敌本阵。输送部队出现，位置在靠左边的位置。



LV6 武器取得关卡：川中岛の战い

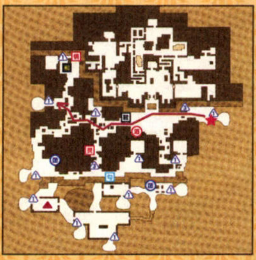
一开始击破柿崎景家和本庄繁长，此时真田幸村回向妻女山进发，解决掉妻女山下的全部武将(包括副将)后随幸村突入上杉本阵后发生浓雾事件，此时会出现援护幸村下山的的事件，在成功援护幸村下山之前击破除上杉谦信以外的所有武将，幸村下山后浓雾解除，上杉谦信出现，此时输送部队会出现在地图最下方中间据点处往右移动，击破即可获得。

雉刀

LV5 武器取得关卡：桶狭间の战い

在信长突入本阵前，由玩家亲手击破所有敌武将，包括副将在内。建议打法：先冲到信长身边把他身边所有敌人都除掉，包括据点也封掉，这样可以拖慢他的进攻速度，然后再杀回我方本阵去解决那些威胁性较大的敌人，在击破最后一个武将的时候输送部队便会出现在织田本阵右边的据点。

LV6 武器取得关卡：大坂夏之阵(下分支)



关卡开始后击破真田炮两旁的守备兵停止炮击；真田幸村突击事件发生后迅速将其击退，之后退回本阵待机；真田幸村突击本阵事件发生后同样原地待机，等到真田幸村突击至地图左下方将太久保忠世击破，之后再将真田幸村击破，输送队出现在地图中央右侧据点向左移动，击破即可获得。

Devil may cry 3 试玩报告

CAPCOM公司旗下动作系列大作鬼泣3在让众玩家经过漫长的等待后终于放出了一个试玩版来让fans们来解馋！闲话不多，立刻进入正题

新！STYLE选择系统

"STYLE"可以理解为"风格"，这是本作新加入的一个系统，在进入每一关任务之前都可以在"CUSTOMIZE"选项里面选择进入关卡后所使用的"STYLE"。其作用在于本作新独立出来的○键上，○键现在单独为"STYLE"系统服务，根据所装备的STYLE不同而发挥出不同的效果。在试玩版里面共有三种STYLE可以选择，相信在正式版里这个新系统将会有更加出色的表现。

TRICKSTER（技巧大师）：对于移动技巧有相当心得的STYLE。装备该STYLE以后○键的作用是快速移动一段距离，用于打游击战来说是最好不过的选择；当靠近墙壁的时候将左摇杆向墙面打方向同时在按○键可以实现"壁走"的技巧，可用于被逼进绝路时脱身，另外，此技巧可以踩翻敌人。

SWORDMASTER（剑术大师）：对大剑的使用有相当技巧的STYLE。装备该STYLE后○键的作用时单手用大剑转出攻击频率很高的"剑花"；当使用R1键锁定某个敌人的时候将左摇杆推向第一的方向再按○键可以将大剑射出去把敌人钉在地上！此时再使用△键的攻击便是徒手的拳脚攻击（再次按下○键大剑便会自动飞回但丁手上），速度很快，而且跳起后的徒手攻击是向斜下方使出脚锥也非常实用；另外，只有装备该STYLE的时候才能使出空中连斩的技巧。

GUNSLINGER（枪械大师）：对各种枪械使用颇为得意的STYLE。装备该STYLE后连按○键的作用是双手枪同时朝不同方向开火，同时可以通过左摇杆控制射击方向，此技巧用来牵制群体敌人还是比较见效果的；跳起后连续按○便是整个人头朝下进行一段疯狂的射击，实用性很强。另外，只有装备了此STYLE之后才可以使用枪械的蓄力攻击。

酷！超炫动作技巧

在今年E3展上面大家都已经看到当时所公布的影像中但丁的打斗技巧实在是酷到一个无以附加的地步，在拿到试玩版后短笛惊喜的发现，那些酷毙的技巧并不是只在影像中给大家看看而已，而确实是在游戏中能够使用出来的！下面介绍其中最为经典的两个技巧给大家：

"滑板"：将敌人击倒在地后控制但丁跳到倒下的敌人身上，之后再使用左摇杆推动方向便可以将敌人身体当成滑板向前滑行并可以按动□键在滑动的同时作无规律乱射！想象一下踩着敌人身体高速"滑"如怪物群里一阵乱射，是何等的爽快！

"钢管舞"：在试玩版第三个场景"舞厅"中的舞台上有一根竖直的钢管，靠近钢管后按动△键但丁便会双手抓住钢管凌空旋转，而且连按△键会不断加快旋转的速度！所有怪物近身不得！

傲！轻狂的但丁

上面已经说过了，本作的故事是设定在系列第一作之前，所以本作中的主角但丁还是一个看起来就不是那么稳重的小伙子。人物性格和前两作比起来也就迥然不同，剧情演出里但丁的一举一动都把"初生牛犊不怕虎"的性格表现的淋漓尽致！从开场首次遇见怪物到试玩版最后见到三头犬BOSS的挑逗里面每一个动作都表现出青年人那份独有的狂傲性格！

本次但丁的恶魔形态是由著名的恶魔画师金子一马设计

COMING SOON

BIOHAZARD® OUTBREAK FILE 2

生化危机 爆发

操作方法

十字键/左摇杆——角色移动和光标移动。十字键是传统的生化式控制方法，上进下退，左右转向，左摇杆是普通 3DACT 的控制方式

△键——打开地图　　**○键**——确定/动作：攻击、调查、攀爬、开门等

□键——说话。角色根据当前的情况说话，在其他角色旁边时可交谈

×键——取消/按住为跑动状态

右摇杆/R3 键——说话，根据状况自行选择简单的话下面会具体介绍

SELECT 键——选项设定，单机游戏时可暂停游戏

START 键——状态菜单，不会暂停游戏

L1 键——在装备枪械的时候可以上弹，举枪状态时为改变攻击目标

L2 键——改变说话，按住后推右摇杆或 R3 会使发言变化

R1 键——举起武器，瞄准离自己最近的敌人

R2 键——举起武器，瞄准自己前方

注：R3 键即指将右摇杆按下，同理，L3 键为将左摇杆按下

右摇杆、R3、L2 的使用

上——GO	下——COME ON	左——HELP
右——THANKS	R3——WAIT	L2+上——叫队友 A 的名字
L2+左——叫队友 B 的名字	L2+右——叫队友 C 的名字（单机无效）	
L2+下——YES	L2+R3——NO	L2+□键——SORRY（本作新增）

新增动作

一、谨慎行走：按住 R1+L1 移动。这状态下会一直保持进攻姿态并面对着最近的敌人行走，可以边退边打。

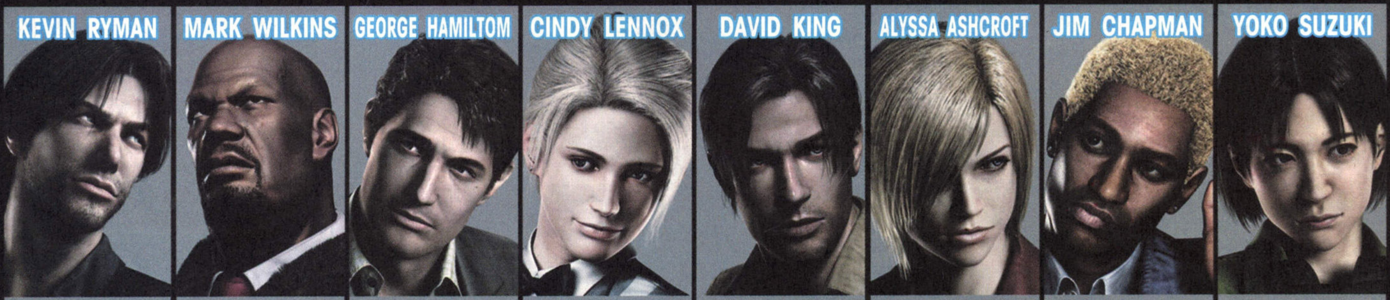
二、爬行时捡道具：在受重伤进入爬行状态后，可以捡起和玩家等高度的道具，此时使用回复道具就能恢复站立姿势。

关于 SP 道具

游戏中存在一种特殊的道具，SP 道具，这种道具不会占用道具栏，而且取得的话可以提高过关评价。不过这种道具在地图和画面上都没有显示，玩家需要很仔细的调查才能够获得。

有关攻略的一点说明

游戏共有 4 个难度级别，这里只给出 Normal 级的流程，其它难度下的流程大同小异，玩家可自行研究。另外，根据难度不同，玩家可获得的道具也不相同，因此我们没有在地图上标出具体道具所在的位置，在攻略中，对于所有的回复道具和子弹也没有具体列出，请玩家自行探索吧。



KEVIN RYMAN

专用道具【KEVIN 专用手枪】只能用 45AUTO 弹

特殊动作【R1+×】用脚踹　【装备枪支时按住 R1，动作改变后按○】狙击，射击敌人要害部位

新增动作【未装备武器时 R1+○】肩撞，可以撞飞敌人

特殊道具【45AUTO 弹夹】可一次装弹

MARK WILKINS

专用道具【MARK 专用手枪】普通 9mm 手枪

特殊动作【R1+×】可防御某些攻击　【装备棍棒类武器时按住 R1，动作改变后按○】猛击

新增动作无

特殊道具【手枪弹夹】可一次装弹

MARK 可以一个人推动需要两人才能推动的障碍物

GEORGE HAMILTOM

专用道具【调药盒】可将药草调成药剂，特殊的药草组合能调出稀有的药剂

特殊动作【R1+×】先躲闪敌人的攻击再撞击，按住×还可改变撞击时机

新增动作无

特殊道具【胶囊发射器】可以将调配出来的胶囊射向同伴恢复体力

CINDY LENNOX

专用道具【药草箱】可装入草药，初期装有药草各两棵

特殊动作【R1+×】下蹲，能躲过敌人的部分攻击

新增动作无

特殊道具【止血带】同伴出血的状态下去扶持同伴，同伴自动止血

在扶持同伴的状态下，可用药草箱内的道具替同伴恢复（手当），也可做出下蹲动作。

DAVID KING

专用道具【工具箱】弹簧刀可装备当作武器，扳手可扔向敌人，零件可修理破损的道具，玻璃胶可组合特定的道具

特殊动作【R1+×】扔扳手，有数量限制　【R1+○】装备匕首类武器时按住 R1，可做出 4 连斩的动作

新增动作无

特殊道具打火机可与某些道具组合

ALYSSA ASHCROFT

专用道具开锁工具共有四种，使用不同工具并连打○键可以打开不同的门，用对了能缩短开锁时间，反之则延长

特殊动作【R1+×】紧急后退，【按住 R1 后按○】狙击

新增动作无

特殊道具【电击器】用瞬间高压电攻击敌人的防身武器，和电池组合可以充电

JIM CHAPMAN

专用道具【硬币】使用后有硬币并看正反面的动作

特殊动作【R1+×】装死，该状态下病毒槽涨得很快

新增动作【装备棍棒类武器时按住 R1 再按○】乱挥，控制好按○的节奏即可连续挥动武器

特殊道具【幸运金币】带在身上可以防止武器损坏

进入一个区域后按出地图就能看到道具在地图上的位置（以?显示，并且文件和 SP 道具无法查看）。

YOKO SUZUKI

专用道具【背包】多装四个道具，可把暂时不用的道具放到背包里

特殊动作【R1+×】逃命，即将受到敌人攻击时向后逃，按×时间长短决定逃跑距离

新增动作【空手时 R1+○】突飞，可以撞飞敌人

特殊道具【护身符】可自动复活

レストラン前通り
先把手枪拿到，大街上的僵尸可以不用理睬，在告示栏拿到地图后迅速进入レストラン。

レストランエレファント
最重要是拿到ジョセフの手帐，注意这里的三个门只要不断的攻击就能开启，推荐不装备任何武器，徒手撞击，比较强壮的人大概 40 下左右就可以把门打开。撞开门后可以找到チェーンカッター。拿到ジョセフの手帐后出门，打开动物园的大门。

园内通路 南
一开始有强制剧情，僵尸大象出现，应立刻逃走，注意先取得地图。

园内通路 东
走向园内通路 北，随时注意大象的出现。

园内通路 北
前往事务所，注意路上有僵尸犬。

事务所
注意大象会从窗外攻击，如果被打到窗户外则直接死亡。进入事务所 奥。

事务所 奥
道具：(象のカギ)、(マスコットメダル)

拿到マスコットメダル后把它放到桌子上的雕像处，以后还会找到这种徽章。拿到象のカギ后就准备出门了。

象ステージ
从事务所出来，回到园内通路 东，用象のカギ打开通往象ステージ的门。进入后爬到控制室，前往连结路。当电力恢复之后再回到这里可以选择是否将大象消灭，如果在这里将大象消灭，则本关最后和僵尸狮战斗；如果不消灭大象，则最后和大象战斗。如果选择和大象战斗，务必确保弹药充足；当大象出现后，在控制台选择放送音乐，把大象吸引进来后，关上铁门，然后下去和大象单挑。

连结路
前往ジャングルドーム，这里也可以进入用具室。

ジャングルドーム
拿到マスコットメダル后就可前往湖畔エリア，这里之后还要再来一次。

湖畔エリア
注意池塘里有鳄鱼，不要过多纠缠，迅速通过即可。

监视所前通路
道具：(园长の传言メモ)

园长的传言メモ上记录有暗号，一定要拿到。然后上楼进入监视所。

监视所
道具：(ワニのカギ)

一定要获得ワニのカギ，另外这还有一把来复枪，マスコットメダル之前如果拿过一个了，则这个根据个人情况决定是否拿取。用ワニのカギ打开监视所前通路的门，可来到园内通路 北，然后前往事务所。

事务所 奥
道具：(ライオンのカギ)

把一个マスコットメダル放到雕像上，然后将石像推到发光的地方，人站到另一边发光的地方，则可得到ライオンのカギ。然后在电脑前输入园长的传言メモ里的密码，可恢复电力供应。

ジャングルドーム
道具：(狮子のエンブレム·青)

恢复电力之后，返回ジャングルドーム（途中经过象ステージ的话可选择是否击杀）。按下3个开关（其中一个需要从楼上推落铁箱将拦路的怪植物压扁才可以）后可以拿到［狮子のエンブレム·青］。然后返回园内通路 南，用ライオンのカギ打开通往搬入路的门。

搬入路
注意这里有一头狮子，不用恋战赶紧逃走，前面的车里也有一只，只要不调查就不会出现。从扶梯下去，通过通风口进入ステージ动物舍。

ステージ动物舍
道具：(狮子のエンブレム·赤)

这里也有只狮子要小心。打开吊车的开关后，可在地上获得狮子のエンブレム·赤。如果之前有拿チェーンカッター，可打开被锁的门直接进入ショーステージ，如果没有则走吊车开关处的门。

ショーステージ
不开灯的话无法获得ショットガンE 和来复枪子弹，但是开灯后会出现一头狮子。拿完道具后，前往正门广场。

正门广场
把狮子のエンブレム·赤、青分别放到石狮雕像上，即可进入动物园正门前进行最后的决战（此时如果收集了剩下的 3 个マスコットメダル，可返回事务所，将 3 个放到雕像上，可获得来复枪子弹）。

动物园正门前
根据之前是否消灭了大象决定这里的敌人。推荐用来复枪，只要躲过敌人的攻击，转身用来复枪射击，3~4 枪即可结束战斗。

东側入り口
经由东改札、东コンコース，前往プラットホーム。

プラットホーム
进入地下铁车内。

地下铁车内
道具:[职员エリアの键]
前往西コンコース。

西侧女性用トイレ
有记录点

西コンコース
在锁着的门前使用[职员エリアのカギ]，开门后前往职员用通路。

职员用通路
前往管制室。

管制室
道具:[连结器マニュアル]
得到[连结器マニュアル]之后，前往职员男性用トイレ。

职员男性用トイレ
道具:[破れたメモ]
阅读[破れたメモ]，找到红色4个字母的密码，前往假眠室。

假眠室
道具:[B2Fの键]
1.调查中间的柜子，输入在[破れたメモ]上看到的密码，得到[B2Fのカギ]。
2.在职员用通路中锁着的门前使用[B2Fのカギ]，开门后前往连络阶段。

连络阶段
前往B2F通路。

B2F通路
道具:[创始者のエンブレム·兄]（放水以后）
前往非常电源室。

非常电源室
道具:[バルブハンドル]
从铁丝网内的机器上取得[バルブハンドル]，前往ポンプ室。

ポンプ室
1.在控制器前使用[バルブハンドル]，等水放干后前往非常电源室。
2.出门后在附近的地上捡到[创始者のエンブレム·兄]。

非常电源室
1.将电源推起。
2.经过B2F通路、连络阶段，前往B1F的分电室。

分电室
1.调查分电盘，使5组数字上下两部分之和等于10。
2.前往仓库。

仓库
道具:[补修用テープ]
得到[补修用テープ]后，经过连络阶段、B2F通路前往ポンプ室。

ポンプ室
1.调查有裂缝的水管，使用[补修用テープ]。
2.在控制器前再次使用[バルブハンドル]。
3.前往プラットホーム。

プラットホーム
道具:[创始者のエンブレム·弟]
1.出现大批跳蚤(メガバイト)，直接进入地下铁车内。
2.到驾驶室前发生地铁失控事件，之后走出车外，到撞毁的地铁旁边捡到[创始者のエンブレム·弟]。
3.去完好的地铁的侧面，在连结器前使用[创始者のエンブレム·兄/弟]，断开连结器。
4.返回地下铁车内，到驾驶室前被BOSSギガバイト掳到东侧トンネル。

东侧トンネル
与BOSS跳蚤王ギガバイト决战，小心它会不断放出飞行跳蚤来攻击，躲在柱子后面即可。
【路线A】——立刻返回プラットホーム，在广播声音结束前进入地下铁车内，等待地铁发车事件发生，过关。

【路线B】——没来得及赶往地下铁车内时，待发车后前往プラットホーム。

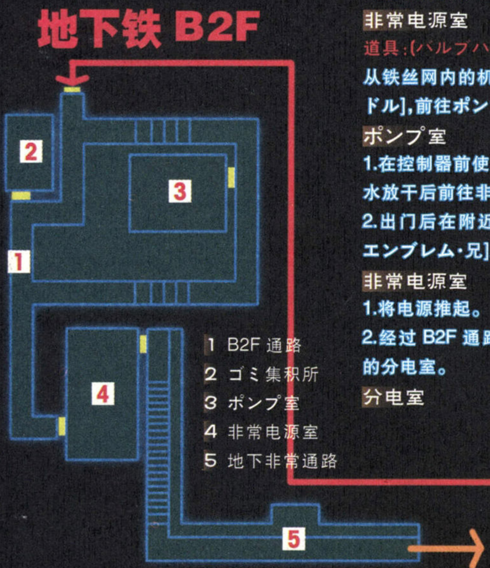
★路线B★

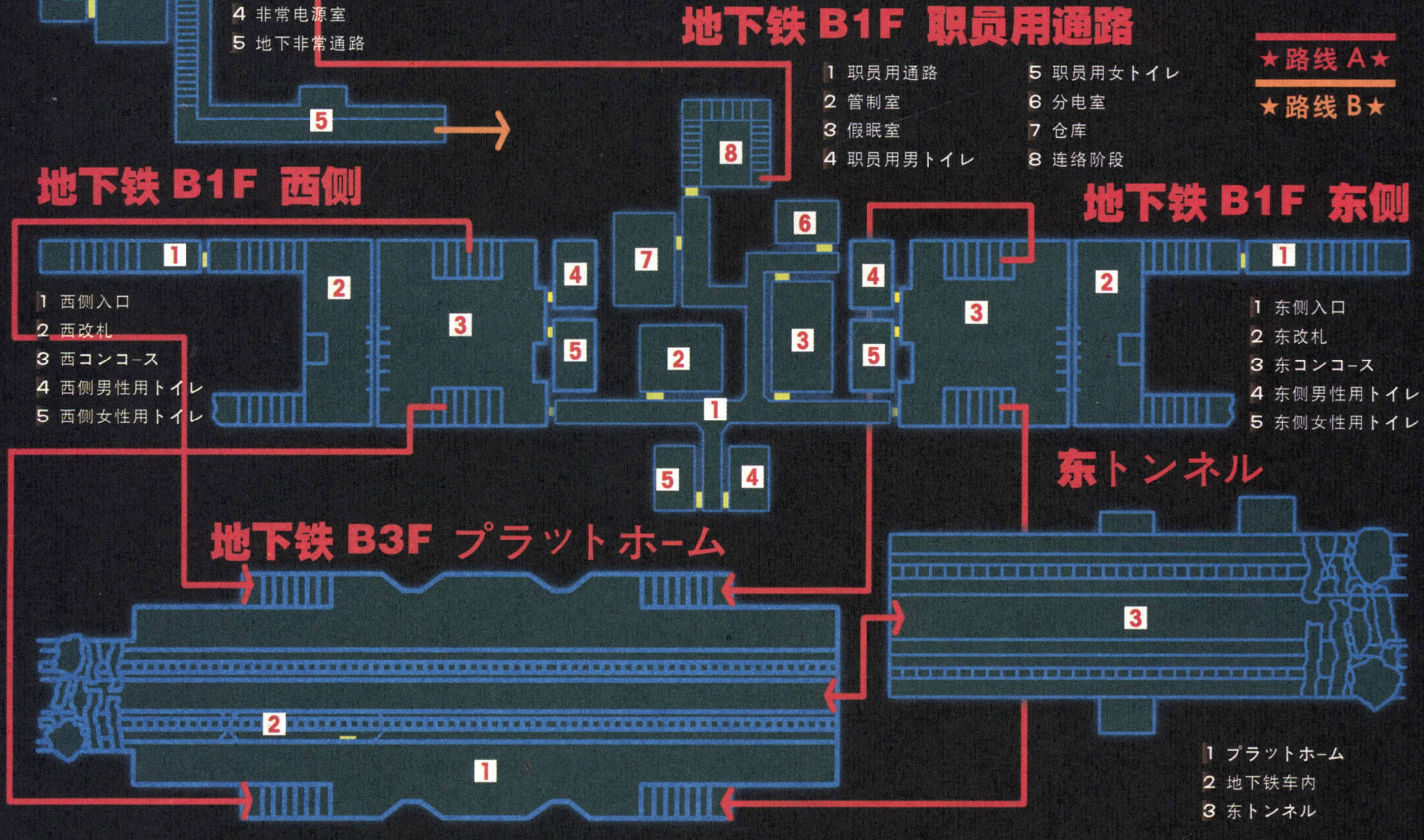
プラットホーム
道具:[排气塔のカギ]
从原先地铁停车的位置处找到[排气塔のカギ]，前往B2F非常电源室。

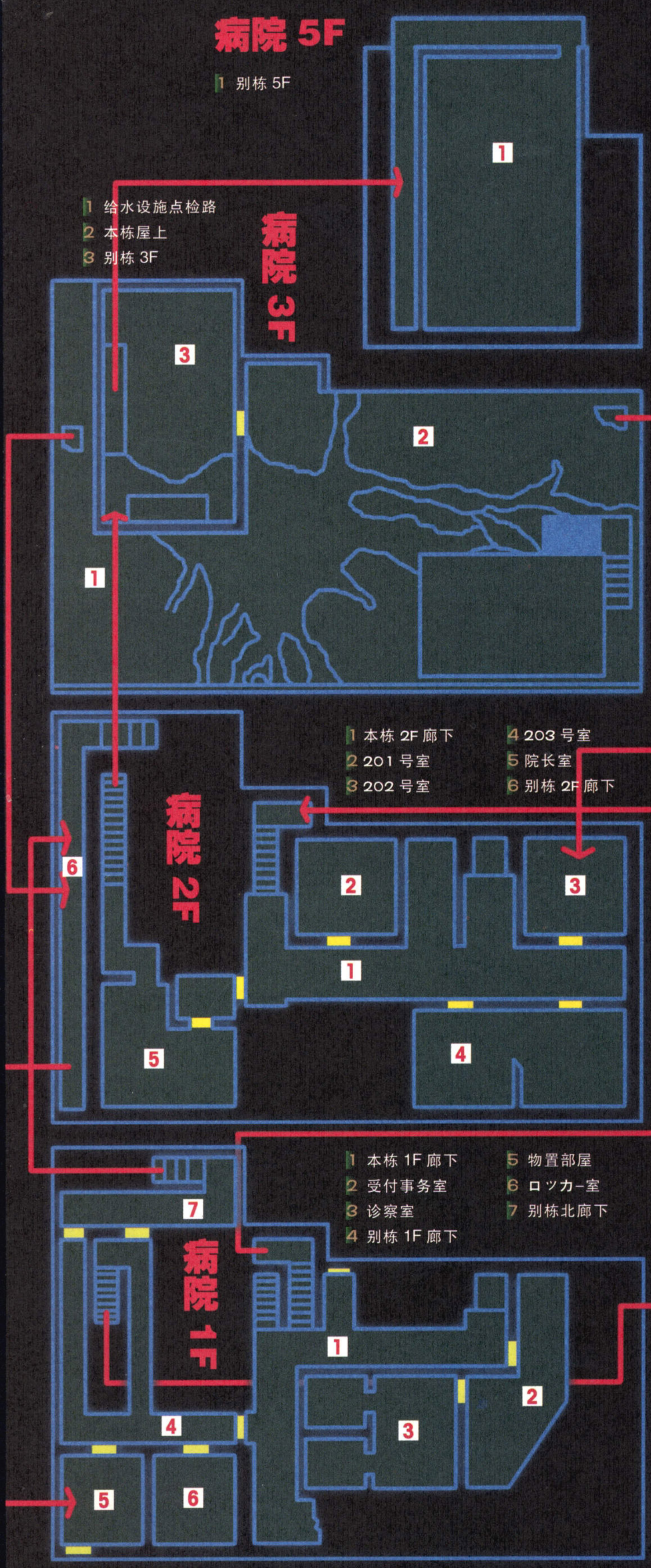
非常电源室
使用[排气塔のカギ]打开锁着的门，前往地下非常通路。

地下非常通路
前往排气塔。

排气塔
道具:[车轮のオブジェ]
1.沿入口附近的梯子向上攀登，到第2层电梯旁按电钮使其下降。
2.在第3层电梯右侧找到[车轮のオブジェ]。
3.到顶层，在地铁创始人兄弟的像前使用[车轮のオブジェ]，令铁梯下降。
4.沿铁梯向上，到顶后往前走，过关。



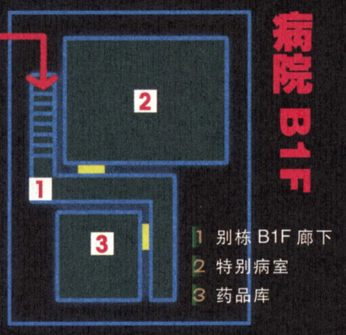




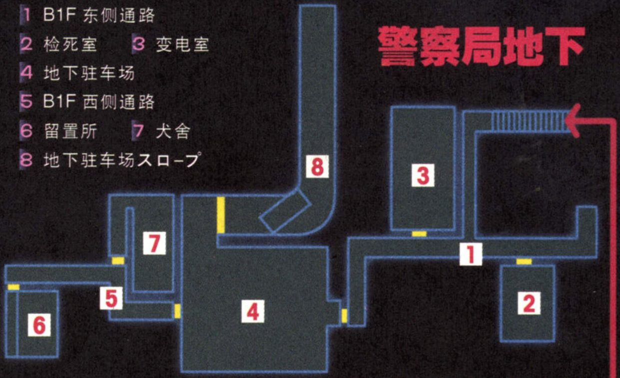
山小屋
走出屋子，到山小屋前。
山小屋前
在老头的带领下进入山道。
山道
道具：都是弹药和回复道具，且此处没有地图。
从这里分出两条路线
【路线 A】——渡过吊り桥之前，经由大吊り桥逃跑。
【路线 B】——渡过吊り桥，进入废弃医院内探索。

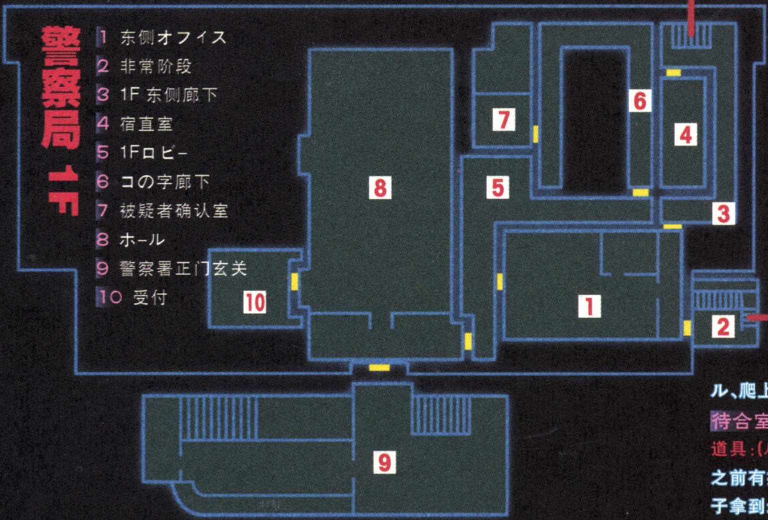
★路线 A★
川边
1. 从进入吊り桥前的岔路口进入川边，与迷路小孩ルーシー对话。
2.经由山道、山小屋前返回山小屋内。
山小屋
道具：[ペンダント]
1.和屋子里ルーシー的母亲对话，之后从地上捡起她给的[ペンダント]。去川边。
川边
1.与ルーシー对话，给他[ペンダント]。
2.返回山小屋。
山小屋
从ルーシー母亲处得到ショットガンE。
大吊り桥
1.从山道的某岔路进入大吊り桥区域。
2. 注意有 N 只大黄蜂和凤梨头围攻，且都是不死之身，迅速过桥才是硬道理。
3.过桥后过关。

★路线 B★
吊り桥
经由病院里门进入本栋 1F 廊下。
本栋 1F 廊下
注意进入后无法从里门出去，前往受付事务室。小心从此以后会经常受到蒙面斧头男的骚扰。
受付事务室
前往诊察室。
诊察室
道具：[注射器（特殊溶剂）]
经过本栋 1F 廊下前往别栋 1F 廊下。
去ロッカールーム，再去别栋 B1F 廊下。
别栋 B1F 廊下
对挡路的[脉打つ植物]使用[注射器（特殊溶剂）]，前往药品室。



药品室
道具：[别栋の键]
1. 在形似饮水机的药品储藏罐前使用[注射器（空）]及[空の药ビン]可以补充特殊溶剂。
2.获得[别栋の键]后，打开别栋 B1F 廊下的门，经别栋北廊下到别栋 2F 廊下。沿藤蔓向上爬，来到给水设施点检路。
给水设施点检路
趁两个喷毒气的植物间歇之际，沿梯子向上爬，到达别栋 5F。
别栋 5F
沿屋外侧的藤蔓向上爬，到达别栋屋上。
别栋屋上
对巨大植物使用[注射器（特殊溶液）]，令其枯萎。落下的碎石将下层的通路砸出一个洞。前往给水设施点检路。
给水设施点检路
从新砸出的洞口跳下去。向前走，从洞口跃下，到达物置部屋。
物置部屋
道具：[院长室の键]
获得[院长室の键]后，经由别栋北廊下、别栋 1F 廊下前往本栋 2F 廊下。
本栋 2F 廊下
前往 201 号室（有记录点）。
院长室
使用[院长室の键]进入里间。按押书柜旁的按钮，露出通道，前往别栋 3F。
别栋 3F
前往本栋屋上。跳入洞中，到 202 号室。
202 号室
道具：[注射器（特殊溶剂）]
经由本栋 2F 廊下前往 203 号室。
203 号室
1.在室内对[脉打つ植物]使用[注射器（特殊溶剂）]，枯萎后疏通走廊通路。
2.经本栋 2F 廊下、本栋 1F 廊下、别栋 1F 廊下、别栋 B1F 廊下，到特别病室。
特别病室
1.与 BOSSヒュージプラント战斗，普通枪械或者装有火炎弹的榴弹发射器都可以用来对付它。注意天花板上随时都会落下石头，不要被砸到。
2.胜利后出门，来到别栋 B1F 廊下。再和蒙面斧头男决战一次，使其逃跑。
别栋 B1F 廊下
得到院长的日记 2 之后，经由别栋 1F 廊下、别栋北廊下前往物置部屋。
物置部屋
打开被植物缠绕的门，离开医院。过关。





警察局内所有房间都会不定时喷放毒气，此时应及早离开该房间，如果持有"ガス中和剂"可使用中和屋内毒气。

东侧オフィス

拿到警察署の见取り图(地图)和手枪然后出门。

非常阶段

可以捡到几个药草，另外好心警察叔叔会帮你打乌鸦

2F东侧廊下

待合室

将木箱推到前方，原路返回东侧オフィス。

1F东侧廊下

道具:(エメラルドプレート)(同伴身上)

注意前方有舔食者，弹药充足的话可以把它干掉。

宿直室

没有太大必要进入的房间，Kevin的话可以进去拿ジョーカーのカギ。

B1F东侧通路

注意通道上有油桶，不要误攻击伤到自己

变电室

道具:(シークレットファイル)

シークレットファイル在桌子的抽屉里，注意调查，另外别忘记拿地图。

地下驻车场

这里的铁栅栏暂时无法打开，以后打开后可回来拿武器。推开木箱可发现暗道，暂时不走，先去B1F西侧通路。

B1F西侧通路

留置所

道具:(サファイアプレート)

和最里面的人对话，可用シークレットファイル交换サファイアプレート。之后返回地下驻车场，从暗道爬出去，到达警察署正门玄关。

警察署正门玄关

如果选择了Mark为同伴，在这里会碰到他。

ホール

调查女神像，可获得ユニコーンメダル(如果道具没有空位则会掉在旁边的地上)，把之前获得的2个"プレート"放到徽章的空位上。前往受付。

受付

道具:(署内回览)

获得署内回览，在柜子后面的窗户可看见舔食者(生化危机2?)。返回ホール并前往1Fロビー。

1Fロビー

前往前方的コの字廊下。

コの字廊下

在顶端的画像处使用ユニコーンメダル，可获得マグナムハンドガン。

被疑者确认室

道具:(アメジストプレート)

行动：推开桌子后可爬到另一房间。因为这里有ショットガン，所以一开始的时候也可到这里来拿增强武装。拿到アメジストプレート后，原路返回，到东侧オフィス。

东侧オフィス

道具:(オニキスプレート)

用署内回览记载的密码打开局长室的密码箱（每个角色的密码都不相同）。返回ホール、爬上2楼，进入待合室。

待合室

道具:(ルビープレート)

之前有推箱子的话，这里就可以踩着箱子拿到最后一个ルビープレート。之后返回ホール。

ホール

把最后3个プレート放到女神像处，引发剧情，准备最后的逃亡。之后有10分钟时间进行最后的整备，10分钟后强制进行最后的战斗。出门前往警察署正门玄关。

警察署正门玄关

マービン被僵尸咬伤。这里和マービン对话有两个选择，选择あい的话直接进行最后的战斗；不选的话可以去寻找道具和武装加强实力。因为要面对僵尸群的攻击，因此推荐大家准备充足的武器和弹药。

地下驻车场スロープ

在ホール里的电脑内开启地下停车场的栅栏，然后立刻由玄关前往，因为一段时间后栅栏会自动关闭。在这里可获得机关枪和大量弹药。

犬舍

只有Kevin才能进入，使用ジョーカーのカギ。

待合室

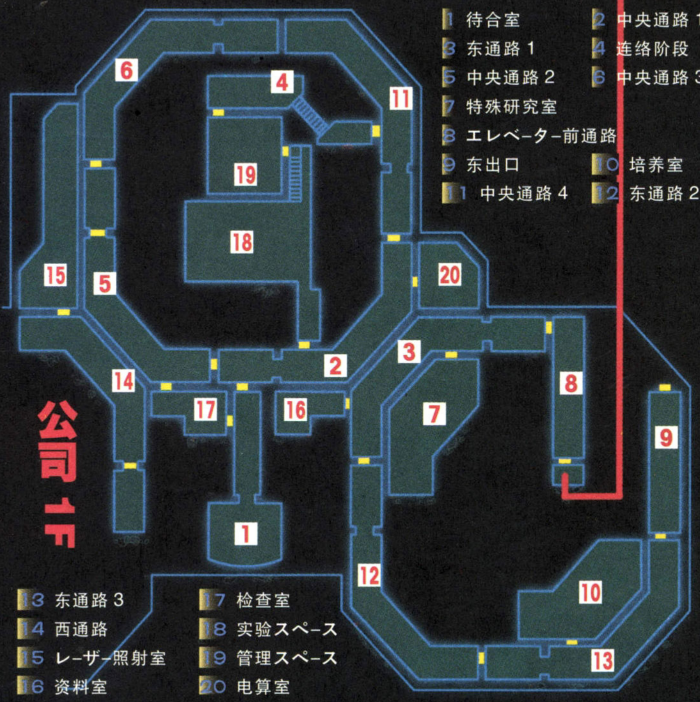
使用エースのカギ可得到另一把マグナムハンドガン。

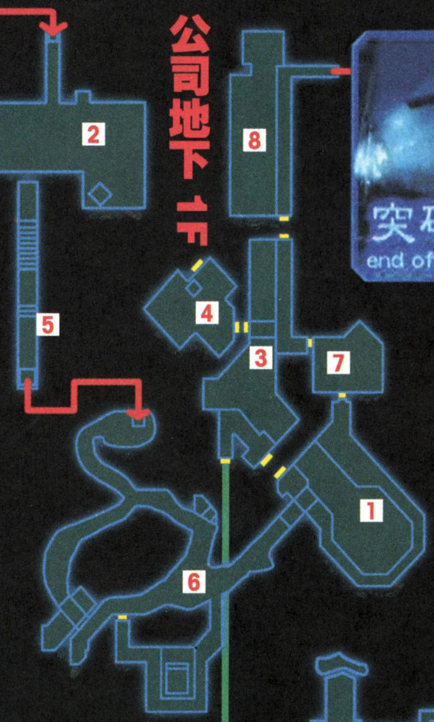
屋上

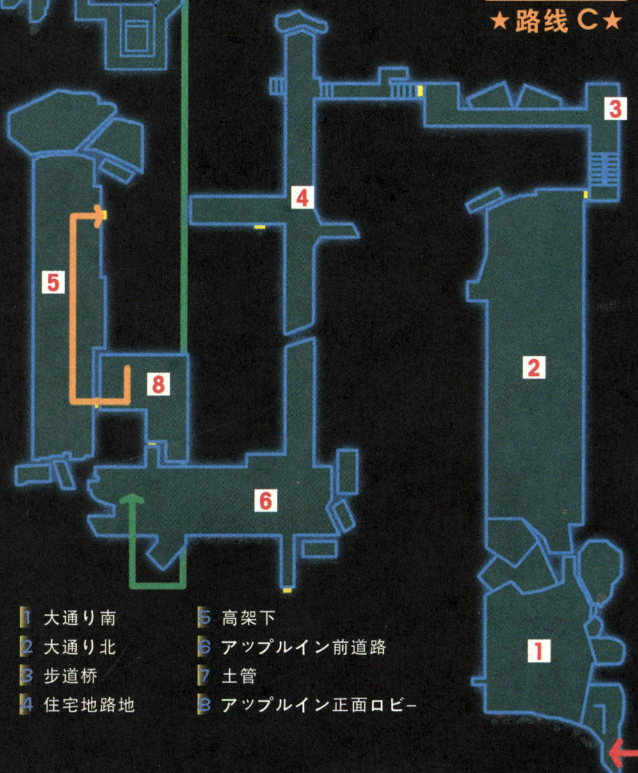
使用南京锭のカギ可打开铁门，取得合板。合板的作用是加固玄关的门，延长僵尸进攻的时间。

警察署正门玄关

一切准备妥当之后，或者时间到达之后进入最终战。和僵尸群周旋一段时间，或者打到足够数量的僵尸，即可过关。充足的弹药是胜利的保障。







★共通路线★

待合室→中央通路 1（调查尸体旁边的门，记住上面有血的数字）→资料室（[检查室のカギ]）→待合室（在关上的门前使用［检查室のカギ]）→检查室→中央通路 2（调查密码门，输入中央通路 1 看到的数字）→西通路（调查密码门）→レーザー照射室（调查电磁シャッターのスイッチ，在外面的激光护栏暂时消失期间前往中央通路 3）→中央通路 3（[IDカードLv1]）→管理スペース→实验スペース（[MOディスク]）→连络阶段→前往中央通路 1→电算室（在电脑前使用[MOディスク]，获得[MOディスク・コードA]）→实验スペース（在电脑前使用[MOディスク・コードA]，获得[MOディスク・コードG]；在カーター操作的电脑前使用 [MOディスク・コードG]）→东通路 2→东通路 3→前往东出口→BOSS 战：VS 暴走的タイラント→在カーター的尸体旁边拿到[IDカードLv2]→培养室（[バール]）→东通路 2（瓦砾处使用[バール]）→特殊研究室→东通路 1（之前不能进去的门前使用[IDカードLv2]）→エレベーター前通路→地下水路合流エリア→排水エリア→BOSS 战：VSタイラント，可以避开，但タイラント会一直追击→整备室→地下水路合流エリア（[起爆装置]，之前避开了タイラント的玩家可用[起爆装置]在近距离使用把タイラント干掉）→水门管理室（把木箱推入白线区域，出现洞穴）→非常用保管スペース（到木箱上面从通风口出去）→作业用通路 3→旧水路连络道→排水エリア（向下走发现昏迷的リンダ）

★分歧点★

是否被水冲走为分歧，被水冲走进入路线 A，没有被冲走进入路线 B。

★路线 A★

土管→アップルイン前道路→アップルイン正面ロビー（救出リンダ）→工事中空き地→高架下→オフィスビル1F（出现 3 分钟倒数计时）→オフィスビル仓库→前往住宅地路地→BOSS 战：VS 变身的タイラントR，建议在远处用强力武器射击→步道桥→大通り北→ヘリコプター内（上那艘大飞机）。

如果在限定时间内到达则过关，否则进入路线 C。

★路线 B★

排水エリア（[バルブハンドル・六角]）→地下水路合流エリア→北侧水路（梯子处使用[バルブハンドル・六角]）→整备室（在机械前使用[バルブハンドル・六角]，获得[バルブハンドル・四角]）→北侧水路（在机关前使用[バルブハンドル・四角]）→大通り南→BOSS 战：VS 变身的タイラントR→大通り北→步道桥→住宅地路地→オフィスビル仓库→オフィスビル1F→3 分钟倒数计时，时间限制内返回ヘリコプター内则完成路线 B。

欲进入路线 C 请参照路线 A 找到リンダ，并把她带回オフィスビル1F。

★路线 C★

オフィスビル1F→オフィスビル阶段→ビル屋上~高架上→向左跳到对面楼顶

最终 BOSS 战

VSニュクス，请在远处疯狂射击到它倒下为止，注意保持距离。胜利后用板作桥把リンダ扶过来，登上卡车，过关。

系统解说

壹 开始菜单

故事模式：为打倒四十八魔神夺回被抢走的身体部分而展开的旅程；故事模式总共分为9个章节。

寻宝模式：游戏通关后出现的隐藏模式，玩家需要控制多罗罗在各个场景寻找金币，每个场景都要在限制时间内取得规定数量的金币。

妖怪图鉴：可以看所有打败过的妖怪和魔神的资料。

观赏影片：观看在故事模式已经出现过的情节片段以及过场动画。

美术馆：游戏通关后出现的隐藏模式，在这里观看寻宝模式中获得的游戏设定画。

选项设定：更改游戏中的各种系统设定。

载入：读取游戏进度。

贰 操作说明

★百鬼丸

左摇杆：移动

□键：攻击

△键：强攻击

×键：跳跃（可二段跳）

○键：调查／显示辅助信息／呼叫多罗罗

按住△：发动乱舞攻击

□+△：使用百鬼奥义

L1键：转换视点到角色正后方

L2键：更换攻击模式（太刀和手藏刀）

R1键：使用腕部火炮——连射火筒

R2键：使用脚部大筒——忍必忽雷

R3键：BOSS战时切换视角模式

按住L1键+左摇杆：固定视角移动

START键：切换至游戏菜单

★多罗罗

左摇杆：移动

□键：攻击

△键：强攻击

×键：跳跃（可二段跳）

○键：调查／显示辅助信息

□+△：使用特殊攻击（濒死时）

L1键：转换视点到角色正后方

R1键：投石攻击

R2键：强投石攻击

START键：切换至游戏菜单

叁 百鬼丸行动解说

▲百鬼丸能力越高，太刀的剑气越强

太刀：就是日本刀，攻击范围长，攻击力随着所装备的武器不同而变化，随着游戏的进程可以获得各种不同的长刀，每种刀的攻击力、攻击范围和特殊效果都不同。另外提一点，用太刀攻击敌人的背面时伤害倍增。

手藏刀：百鬼丸两只假手中的的刀，连技数高，攻击力和范围稍逊于太刀，但是随着不断的使用可以提高等级和攻击力。

连射火筒：安装在右边假手中的机关枪，威力小，攻击距离远，在手藏刀状态下才可使用，最大弹数为120。取回右手之后就不能使用连射火筒。

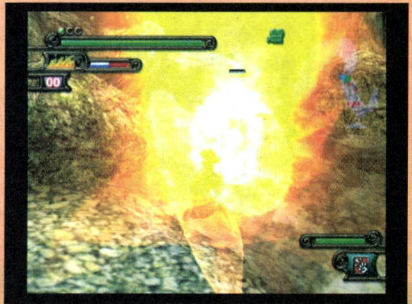
忍必忽雷：安装在右边假脚中的刀，游戏中破坏力最高的武器，长刀和手藏刀状态下可使用，初期最大弹数为5，取回右脚后威力增大，最大弹数增加为10。

连续技：游戏的连续技系统类似三国无双系列的连续技，即通过普通攻击和强攻击的组合来形成各种不同的连续技。连续攻击数随着武器等级增加和百鬼丸能力提升。

紧急回避：按住L1不放再配合左摇杆和跳跃键即可进行四个方向的紧急回避，要注意在回避时并不是无敌的。

百鬼奥义：百鬼丸体力槽下方的蓝色槽即是百鬼奥义槽，攻击敌人即可增长，满了之后按□+△即可发动百鬼奥义，发动百鬼奥义时为无敌状态。游戏中共有8种百鬼奥义，每种奥义的攻击力和攻击方式都不同，除了第一招百鬼旋风剑之外其他7种都必须在游戏过程中取得。

▶图中使用的是百鬼火炎击



乱舞：按住△键不放蓄力至武器光芒到最大时再击中敌人即可发动乱舞攻击（对魔神战斗时不可），此时画面下方会出现两排按键，上一排是现在需要输入的，一直不断减少的黄色槽是乱舞的时间限制；下一排是接下来需要输入的，在限定时间内按顺序输入即可，当敌人体力减为0时按△键即可结束乱舞，如果用乱舞攻击击倒敌人即会比普通攻击击倒更容易出现道具，出现道具的数量会增加。

▲乱舞结束后百鬼丸的特写画面

多罗罗行动的操纵：按住○键不放再配合左摇杆的四个方向即可对多罗罗下四种行动指令

攻击：主动协助百鬼丸攻击各种妖怪。

探索：四处寻找地图上各个奇怪的地点，如魔神所隐藏的区域等。偶尔会攻击敌人。

回收：主动拾取周围出现的各种道具，偶尔会攻击敌人。

接近：呼唤多罗罗靠近百鬼丸，此指令行动结束后转换为之前的指令。

肆 关于游戏的存档

游戏进行途中只能在图中所示的伞下面存档，在每一章结束后系统也会自动询问是否存档(这时就一定要存了)。完成过的章节之后也能随时选择进入，继续在这章寻找未击败的魔神，打败魔神后只需在伞下存档后即可保留已夺回的身体，这时再选择中断退到开始菜单选择其他章节即可。

伍 寿海药丸

游戏中可以获得一种绿色的圆形道具“寿海药丸”，这种药取得100个之后百鬼丸就会有一次自动复活的机会，游戏初期只能有一次自动复活的机会，之后会随着百鬼丸的能力成长而增加，最多为3次。

攻略篇

序章 百鬼丸

注：序章由于情节原因是黑白显示，并非玩家的电视或者PS2有问题，请玩家放心。

雨月街道

游戏一开始寿海会教导玩家游戏的基本操作方法，按照寿海的指示行动。行动完成后击倒雨月街道途中出现的妖怪即可通过。

蜻蛉村

打倒7个死虫即可通过村庄，之后还可以再返回村庄与妖怪交战以及搜索道具。

钓钟谷

在这里与第一魔神一角战斗。

药师河边

打倒8个彷徨骷髅.刀，救出多罗罗；在桥下与第二魔神侏儒怪战斗。

序章魔神一览

第一魔神	一角	声带	战斗力+2/最大HP+7
第二魔神	侏儒怪	左眼	战斗力+2/最大HP+7/代谢率+5/彩色显示

第一章 万代

千石河边

◀攻击枯树的根部即可将其砍倒

砍倒途中的巨大枯树，进入瀑布中的洞窟，在这里与第十九魔神 食梦怪战斗。

夜鸣山道

一路前进即可，途中一处利用木板可跳到上层山道取得“一闪刀”

万代宅邸·水井小屋

被业报神的舌头骚扰的多罗罗好像很享受的样子……汗

打败袭击百鬼丸和多罗罗的妖怪业报神。

万代宅邸·地下

这里需要控制多罗罗行动，注意躲避陷阱，打败三只妖怪后乘坐升降器进入万代房间，取得屏风后的HP最大值上升道具后被村民捉住。

万代宅邸·水井小屋

控制百鬼丸，打破周围的雕像补充弹药之后击碎堵在出口的巨石离开，从宅邸后面小路进竹林。

太古竹林

在林中左上角取得必杀技卷轴，习得“百鬼火炎击”，走到竹林右上角地面发光处即可。

万代村

在限定的3分30秒内救出多罗罗，沿着一路上的寿海药丸前进，到达村子右下方刑场即可。

太古竹林

在竹林右上角地面发光处与第三魔神 罗丈门战斗。

万代宅邸

从水井小屋中按照之前的方法潜入宅邸，先取得二楼的银色钥匙打开一楼的银色门锁，取得烟火弹后回到二楼使用，获得金色钥匙，打开一楼的金色门锁取得破魔箭。之后回到二楼调查万代的床。

太古竹林

▶万代的真身……

跟随地面的粘液前进，打倒妖怪业报神后，万代逃走，追进万代寝室后与万代的真身第六魔神夜叉战斗

本章其他魔神出现地点

万代村

将村庄右下方石柱全部砍倒后与第四魔神土偶战斗。

万代村

将村庄右上方的发光灯台击碎后与第五魔神 三面鬼战斗。

太古竹林

取回右脚后用强化的火炮击碎如图所示竹林左侧的巨石，将里面的竹子砍掉之后与第三十二魔神 魔魔蛾战斗。

第一章魔神一览

第十九魔神	食梦怪	海马	战斗力+1/最大HP+7/好运+10/开启打倒妖怪数量的副选单
第三魔神	罗丈门	食道	无
第六魔神	夜叉	左脚	战斗力+2/敏捷性+12/最大HP+7/可以使用冲刺移动
第四魔神	土偶	血小板	战斗力+1/回复力+12/最大HP+7
第五魔神	三面鬼	斜方肌	战斗力+4/最大HP+7
第三十二魔神	魔魔蛾	喉轮	战斗力+4/最大HP+7/好运+9

第二章 妖刀·似蛭

台风街道

打倒街道上出现的20个妖怪后即可继续前进。

无情平原

打倒10个被魔物附身的尸体。途中与浪人相遇，此场战斗只能用长刀攻击，不能使用其它武器和百鬼奥义。打败浪人后要转为控制多罗罗去追赶浪人，途中可取得百鬼奥义“百鬼春雷裂”卷轴。

火打谷之村

从背后打倒浪人之后即可夺走他手中的妖刀。之后转为控制百鬼丸在村中行动，进入猿田神社与被诅咒的多罗罗作战，打败多罗罗之后妖刀再次被浪人捡回。

火打谷之村

进入村中与第八魔神 巨大火炎车战斗。

在村中右下方发现浪人，原来他就是美崎的哥哥田之介，追上田之介之后即是与第九魔神 妖刀似蛭战斗，此战可使用任何武器和百鬼奥义，将其体力打到一定程度以下后战斗场地改变，其使用的招数也会更强，共要改变三次场地。

本章其他魔神出现地点

无情平原

击碎平原上的一块石头后即可与第七魔神 魔枪·斩忍战斗。

无情平原

在平原分支路口右侧的沼泽中打倒出现的全部小妖怪后即会与第十三魔神 沼和尚战斗。

猿田神社

第六章结束后回到猿田神社即可与第三十六魔神 魔神·美崎战斗。

无情平原

取回右脚后用强化的火炮击碎堵在无情平原沼泽上方的巨石后与第二十二魔神 龙魔神战斗。

第二章魔神一览

第八魔神	巨大火炎车	肾脏	战斗力+2/最大 HP+7/安定值+12
第九魔神	妖刀·似蛭	背骨	战斗力+2/耐久力+15/最大 HP+14
第七魔神	魔枪·斩忍	脐轮	战斗力+1/最大 HP+35/好运+9
第十三魔神	沼和尚	小脑	战斗力+1/敏捷性+9/好运+8
第三十六魔神	魔神·美崎	右脚	战斗力+1/敏捷性+15/最大 HP+7/忍必怒雷最大弹数、威力倍增
第二十二魔神	龙魔神	肝脏	回复力+15/最大 HP+35/代谢率+12

第三章 碗公肚

大多罗山·封魔寺

在寺中用刀背打倒 30 名醍醐兵，战斗时尽量绕到敌人的背后进行攻击。

碗公员外之村

在村中搜寻，寻找员外的家，找到员外之后两人分头行动。在村子右上角与第十二魔神兽鬼战斗。

大多罗山·山中

先控制多罗罗跟踪员外上山，进入员外的秘密住处，将两个大木箱和两个小木箱推上铁板即可开启第一道封锁的门后。

大多罗山·封魔寺

转为百鬼丸与第十魔神 双刀鬼战斗。

员外的秘密住处

多罗罗被秘密住处的看守捕获，之后转为控制百鬼丸前往秘密住处，在入口处与第十一魔神 火男战斗。

进入监牢救出多罗罗后找到员外，此时附在员外身上的第十四魔神 四不像会逃走。

大多罗山

在山上与第十四魔神 四不像战斗，打败之后它会逃走，之后再与第十五魔神 山魔神的手战斗。

控制多罗罗下山去寺庙途中产生浓雾，转回控制百鬼丸进入山中破坏浓雾的根源，途中会再次与山魔神的手交战；控制多罗罗再往下走又会遇上树根阻拦，控制百鬼丸继续往山中击倒树根；多罗罗前进至寺庙前会出现一只巨手挡住去路，此时再控制百鬼丸在山顶打倒第十五魔神 山魔神的眼；之后再控制多罗罗在寺庙中右上方捡炸弹，5 发炸弹即可搞定山魔神的心脏。

大多罗山·封魔寺

回到寺庙中美绪墓前击倒全部树枝后与第十四魔神 四不像战斗。

大多罗山·山顶

在山顶处与第二十魔神 风魔神战斗。

再次回到员外的秘密住处，在入口处可取得百鬼奥义“百鬼芭蕉扇”

第三章魔神一览

第十二魔神	兽鬼	副肾	敏捷性+9/最大 HP+7/安定值+10
第十魔神	双刀鬼	耳朵	战斗力+2/敏捷性+10/最大 HP+14/被攻击后可连续按键受身
第十一魔神	火男	胃	战斗力+2/最大 HP+42/代谢率+12
第十五魔神	山魔神	痛觉	战斗力+2/回复力+7/最大 HP+14/被攻击时手柄会震动
第十四魔神	四不像	小肠	战斗力+1/最大 HP+42/代谢率+12
第二十魔神	风魔神	腹肌	战斗力+4/耐久力+8/最大 HP+7

第四章 板门

板门山丘

在板门处打败 20 只妖狐后与第十六魔神 三尾狐战斗。之后打败 40 名醍醐士兵后两人分头行动。

北镇

控制多罗罗穿过一丁目，二丁目后在三丁目找到姐弟两人的家。途中不要理会被妖狐附身的村民，这些人打倒后都不会出现道具。

醍醐军大本营

控制百鬼丸在甲之阵出口处打败 30 个被妖狐附身的醍醐士兵后上黑龙桥，桥上的连弩可以用火炮击破。

醍醐宅邸

从乙之阵进入醍醐宅邸后与第十七魔神 六尾狐战斗。

离开宅邸后要分别在丙之阵，苍龙桥和丁之阵破坏六个结界，全部破坏后即可脱出，在出口处与三郎太战斗。

▲ 可以通过空中的光柱来寻找结界的位置

板门山丘

在板门处先打败多宝丸，然后与第二十五魔神 九尾狐战斗。

本章其他魔神出现地点

北镇·一丁目

砍倒右上方拦路的树木后与第二十一魔神 猫又战斗。

北镇·三丁目

击碎左下方四个发光的灯台后即可与第二十九魔神 猿魔翁战斗。

南镇·黑龙

砍破桥上的木板后与第十八魔神 爆裂童子战斗。

甲之阵

击破左上方区域的紫色光柱后在出口处与第二十三魔神 死神战斗。

在北镇可以取得百鬼奥义"百鬼爆丹炮"

第四章魔神一览

第十六魔神	三尾狐	淋巴腺	无
第十七魔神	六尾狐	脾脏	战斗力+2/回复力+12/最大 HP+14
第二十五魔神	九尾狐	心脏	战斗力+6/耐久力+8/最大 HP+56
第二十一魔神	猫又	海底轮	回复力+12/最大 HP+35/好运+9
第二十九魔神	猿魔翁	肋骨	战斗力+1/耐久力+15/最大 HP+7
第十八魔神	爆裂童子	大脑新皮质	耐久力+8/安定值+12/好运+12
第二十三魔神	死神	甲状腺	敏捷性+5/安定值+12/代谢率+12

第五章 不动与入道

不知火山道

打倒 40 名醍醐士兵后与多罗罗分手，再打倒 100 个妖怪后更换为多罗罗行动，进入山道中的寺庙地下。

四化寺·地下

地下的房间中要将弹出来的抽屉和地板恢复原位才能通过，到达寺庙深处后被捉，之后转为控制百鬼丸。

不知火山道

在山道入口前打败四个地狱涡轮后与第三十魔神 巨大苍炎车战斗。在左上角处砍倒挡路的树木后取得百鬼奥义"百鬼巴之盾"，途中击败前来报仇的美崎。进入寺庙中与第二十七魔神 四化入道战斗，打败后它会逃跑。

不动山

先要控制多罗罗逃上山崖后再转换控制百鬼丸进入山中寻找多罗罗，在途中会再次与美崎战斗，在山中寺庙前与第二十六魔神 雷魔神战斗。到达山顶后与第二十八魔神 百面不动战斗。

四化寺·地下

再次回到寺庙地下深处与第二十七魔神 四化入道战斗。之后从之前被不动雕像封住的路口下山结束本章。

本章其他魔神出现地点

四化寺·地下

进入地下处更深处即可与第三十四魔神 魔头战斗。

不动山·山顶

从高处跳下踩陷山顶附近的台阶后即可与第四十二魔神 牛魔王战斗。

第五章魔神一览

第三十魔神	巨大苍炎车	骨髓	战斗力+1/回复力+12/最大 HP+7
第二十六魔神	雷魔神	背肌	战斗力+6/最大 HP+14/代谢率+3

第二十八魔神	百面不动	鼻子	战斗力+6/最大HP+14/安定值+6/接近魔神所在区域时手柄会震动
第二十七魔神	四化入道	左手	战斗力+8/最大HP+7/可以使用太刀+手藏刀二刀流
第三十四魔神	魔头	大肠	战斗力+1/最大 HP+42/代谢率+42
第四十二魔神	牛魔王	骨盆	耐久力+15/敏捷性+10/最大 HP+7

第六章 地狱堂

雕刻师之镇

在镇中第三次打败美崎，跳上小镇的入口转弯处的高台可以获得百鬼奥义“百鬼妖破弹”。

妖魔之森

进入后一直往右走，砍破特定的一个石像后与第四十一魔神草笠魔僧战斗。

森林中只要一直向右走即可穿出森林到达地狱堂。

地狱堂

必须控制多罗罗在3分钟内潜入地狱堂才能救出百鬼丸，否则便会GAME OVER。之后与第三十三魔神浑身号战斗。

雕刻师之镇

回到镇的入口即要与第二十四魔神 招徕鬼战斗。

第六章魔神一览

第四十一魔神	草笠魔僧	眉心轮	敏捷性+10/最大 HP+7/好运+9
第三十三魔神	浑身号	右眼	战斗力+2/敏捷性+9/最大 HP+14
第二十四魔神	招徕鬼	大胸肌	战斗力+6/最大 HP+14/代谢率+3

第七章 无残帐

醍醐领地·北镇

开始地点下方的右侧可以取得秘剑·残月，从北镇的房顶跳往梯子前往醍醐城。

醍醐城·一楼

从左边的台阶往上即可，进入右边的升降器即可前往二楼。在右边第二根柱子一直向上跳跃，可以取得秘剑·凤凰。

醍醐城·二楼

在二楼一间陷阱房间中砍碎一个骷髅后地板即可通过，跳下去转为控制多罗罗前往城堡地下。

醍醐城·地下

从左边的高台跳过去打开门的开关，然后会与第三十一魔神 魔神战车战斗，利用炸弹将其打倒。右边的高台跳过去可以取得“百鬼真空阵”，进入地牢后救出村人后魔神战车再次出现，用炸弹再次打败它。

醍醐城·三楼

此时转为控制百鬼丸，打败10个醍醐士兵才能继续前进。在右边房间与第三十八魔神 鬼夜叉战斗。之后会与骰子眼三郎太再次决斗，打败他后从大厅左边的通道过去，在这边与第四十魔神 白神龙战斗。

醍醐城·四楼

进入四楼即可与多罗罗会合。从升降机降到地下，在醍醐城·洗马所与第三十九魔神 三脸怪战斗。

从外侧中间的高台跳上去之后与第三十五魔神 侏鬼神战斗。

在相对侧的同样位置打败第三十七魔神 脏奇虫。

醍醐城·天守阁

首先与合体魔神 蛇尾吐火兽战斗，胜利后再与被众多被打倒的魔神魂魄所附身的多宝丸战斗，胜利后如果还未夺回身体的四十七个部分则为第一种结局，此时若已夺回四十七个部分的话则进入终章。（如果没有全部夺回也可以再回到其他章节寻找魔神，夺回四十七个部分后还是可以进入终章）

第七章魔神一览

第三十一魔神	魔神战车	牙齿	最大 HP+14/安定值+12/代谢率+12
第三十八魔神	鬼夜叉	肺	战斗力+6/最大 HP+42
第四十魔神	白神龙	头盖骨	战斗力+1/耐久力+15/最大 HP+7
第三十九魔神	三脸怪	顶轮	耐久力+10/最大 HP+7/好运+9
第三十五魔神	侏鬼神	生殖轮	回复力+12/安定值+10/好运+9
第三十七魔神	脏奇虫	心轮	好运+10
合体魔神	蛇尾吐火兽	胆囊	战斗力+1/最大 HP+7/代谢率+12
胸腺	战斗力+1/回复力+6/最大 HP+7	横隔膜	战斗力+1/回复力+6/最大 HP+7
泪腺	战斗力+1/最大 HP+7/安定值+5	脑下腺	战斗力+1/最大 HP+7/安定值+15

终章 多罗罗

重点：在进入终章前一定要再次回到第七章，前往天守阁取得八云剑。

茜色佛塔

与最终魔神荒霸鬼神战斗。注意在最后必须用乱舞攻击达成48连击才能击倒荒霸鬼神，八云剑的作用是乱舞数×3，这样只需16次即可击败荒霸鬼神。

百鬼丸终于夺回了身体的四十八个部分，从此以后和多罗罗生活在一起……

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst™
梦幻之星在线蓝色脉冲

梦幻的发展史

高科技与魔法，机械人与人类，神话与科幻并存的世界，正如他的名字一样——梦幻之星（PHANTASY STAR）。梦幻之星的第 1 作是 1987 年在 MASTER-SYSTEM 上推出，在当时神话题材的 RPG 众中，SEGA 创作了这款科幻+神话为主题，女性做主角的游戏，可以说是一种突破了，而梦幻之星也是 SEGA 开发的第 1 款 RPG。其实她本身就是充满了梦幻的作品。梦幻之星的传说，就是从这里开始的。

大约在数亿年前，宇宙深处的某恒星系产生了精神生命体的文明，这是一种没有物质实体的生命形式，他们拥有现今人类所不能理解的精神力量。但是这个文明内部发生了分裂，开始了一场星际战争。

大约 200 万年前，自称“神圣之光”的一方打败了对手，将她封印在阿尔戈尔恒星系，在这里放置了三颗行星（帕尔玛、莫塔比亚、底佐利斯）的封印，并且为了提醒每 1000 年封印削弱的周期，还放置了行星留克洛斯，让它每一千年靠近阿尔戈尔一次，在这四颗恒星上则放置了被称为“守护人”的智慧生命。帕尔玛是绿色的行星，莫塔比亚是沙漠行星，底佐利斯是冰的星球……

大约三十万年前，神圣之光消失在距行星拉古奥尔 2 年宇宙航程的地方。除了第四行星留克洛斯上的守护人之外，那三个行星上的人们逐渐忘却了“守护人”的使命。

在遥远的太阳系，AUW 0001 年，地球上建立了统一的国家，开始了他们 AUW 历（After Unite World）的纪元。在 AUW 初期，移民船“阿丽莎 3 世”来到地球，带来了恒星间航行技术、智能机器人技术以及“魔法技术（TECHNIQUE）”。地球人从此得以迅猛发展，也由此得知了阿尔戈尔星系的准确位置和情报，但不幸的是，地球人也知晓了暗黑佛（DARK PHALLUS）的事情，一小部分地球人开始将它作为军事兵器来进行秘密的研究。所谓暗黑佛，就是每一千年一次由深远之暗的时空狭间集合起来的黑暗力量的精华，是深远之暗的“代言人”，可以在同一时间“出现”在不同的空间之中，附身在有形实体上，吞噬他们的灵魂，吸收他们的能量……

几千年后地球联邦陷入腐败状态，被称为“四天”（多闻、增长、广目、持国）的人为了推翻残酷的统治，锻造了具有强大力量的“四刀”（大蛇腭、神威、夜叉、散华）后来，因四刀的力量，地球崩坏。“四刀”成为传说中的神器。

而另一部分的地球人自认为已经成功的控制了暗黑佛的力量，他们建造了恒星间机动要塞“诺亚”，向阿尔戈尔进发。但实际上，他们已经落入了深远之暗的意识控制之下，变得骄傲而又邪恶……

梦幻之星的传说就是围绕着这个而展开……

1989 年梦幻之星的第 2 作在 MD 上推出，借着 MD 的硬件机能的进化，游戏里面音乐的效果有了很大的提升，加载了可以自动修复纪录中 BUG 的功能，还可以自动战斗。

1 年之后，SEGA 又在 MD 上推出了第 3 作，本系列的名物拉比鸟就是在这作登场，之后每作都不会缺席（系列的另一名物娜乌拉蛋糕店，在 1 代已经登场）。

1992 年 梦幻之星外传·ADVENTURE 在 GAME GEAR 上推出

1993 年，梦幻之星千年之终结在 MD 上推出，正如名字一样，梦幻之星系列在 MD 的最终作。猎人工会，就是在这作出现。

2000 年，SEGA 再次把梦幻冷饭炒起来，游戏创作的理念是让不同地区，不同语言，甚至不同主机（这个暂时还没实现）的玩家一起共同在游戏中冒险，梦幻之星在线（PHANTASY STAR ONLINE ），由此诞生。有别于其他的 ONLINE 游戏，梦幻之星用了类似暗黑破坏神的游戏流程（迷宫–城市–迷宫），可以 OFFLINE 和 ONLINE,更加讲求玩家们的合作和技术。这无论是在 TV 和 ONLINE 游戏领域都是一个大突破。

2001 年，梦幻之星在线 2.0 版（PHANTASY STAR ONLINE Ver.2）推出，Ver.2 在 PHANTASY STAR ONLINE 的基础上大幅强化，角色的最高级数由 100 上升到 200,增加了 CHALLENEG MODE 和 BATTEL MODE,增加了新的难度 ULTIMATE，增加了更衣室的设定.Ver.2 更加强了对游戏修改的禁制（DC 用的是金手指）,你在 OFFLINE 模式当然怎么修改也没人管到你,但是无法带上 ONLINE 模式使用。虽然 DC 早已淡出战场，但据说现在还能上到 DC 服务器。

2002 年，梦幻之星的神话在 NGC 上复活，PHANTASY STAR ONLINE EP Ⅰ&Ⅱ,NGC 版在 DC 版的基础上增加了新的地图，新的角色和新的武器。

2003 年，X–BOX 版的 PHANTASY STAR ONLINE EP Ⅰ&Ⅱ和 NGC 版的 PHANTASY STAR ONLINE EP Ⅰ&Ⅱ PLUS 相继推出，PHANTASY STAR ONLINE EPⅢ和 PHANTASY STAR ONLINE EP Ⅰ&Ⅱ PLUS 更在同一日推出，EPⅢ，就如同他的名字一样《卡片革命》，他系统不是前几作的 RPG 模式，而是卡片模式。

2004 年 5 月 27 日，PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst Open β Test 在日本开始，PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst 的故事和 NGC 版一样，但系统却进行了很大的变化，添加了时下受欢迎的工会制度和 GM（以前是系统检测）。PSOBB 最大的改变就是取消了 OFFLINE,之前的 PSO 如果不 ONLINE 的话，乐趣起码没了 50%，这次 SONICTEAM 索性把游戏做成全 ONLINE 模式，资料存放在服务器，更加安全和方便。PSOBB 加入的工会系统和其他游戏是有点不同的，首先任何人都可以建立自己的工会，而不需要任何条件，那么等级小角色建立的工会会不会没立足之地？这个完全不同担心，由于 PSO 本身倡导的“友爱，团结”的主题（PSO 正常模式禁止 PK，死亡不掉任何物品，即使 BOSS 战斗误杀同伴，也将得到死亡惩罚），工会之间不存在争夺，群斗，有的只是排名，这个排名是来自工会成员的团结度，工会成员把打到的宝物捐给工会，之后会换算成点数，工会排名就是由这个数值决定，PSOBB 与 NGC 版最大不同就是加入了新地图，新怪物，虽然现在只看到原画，但要更新的话，只要服务器端更新就可以了。这些都是得益于资料存放在服务器，游戏的各种细节，还有玩家在游戏中发现的 BUG 也可以得到及时的修改。

2004 年 8 月 18 日 梦幻之星在线：蓝色脉冲（PSOBB）的中国版封闭测试开始……经过了漫长的等待，我们终于踏上自己的先驱 2 号！

梦幻之星在线蓝色脉冲新手攻略

在主菜单界面登陆完帐号和密码，游戏自检完毕之后，开始自我创造的过程吧（前提是先有帐号……本刊现有100个内测帐号，有兴趣的玩家强看P144广告）。

在PSO的世界里一共有猎人，枪械手，魔法师3种职业，人物的种类又分为人类，新人类和机器人。再加上男女两种性别，综合起来就可以形成12种职业。

猎人注重攻击力与体力值，枪械手注重命中率与回避率，魔法师注重精神能力；人类注重平衡性，新人类注重精神能力与防御力，机器人注重攻防能力。每种职业和人物在武器和魔法方面各有所擅长，各自也有特有技能。

在选择完职业和性别之后，就可以为自己的形象做打算了。你所选择的人物脸，发型，服装，体型等都可以自己做非常细致的修改，也就是说可以创作出的人物形象无限的。

在决定完自己的名字之后（名字的选取是有研究的，因为游戏会根据你取名字的不同来按规则分发给你一个带颜色的ID。根据不同的ID能打出的特殊装备也不同），你将正式踏进先驱2号的大厅。熟悉一下先驱2号的环境，适应一下操作。系统给了一个1级的MAG(一种有智能的生物机械，装备之后会给你提供附加属性。在喂给它各种

蓝色脉冲的新人物——莫妮卡小姐

道具后，还会根据喂的东西的不同从而进化出不同的形态，学会新的技能，好好培养自己的MAG吧）和一个最初级武器，它们应该是一开始就被装备上的。去和服务员小姐说话就可以设定自己的队伍和加入其他玩家的队伍，一切确定以后你将被传送到先驱2号的街上，这里拥有武器道具商店，传送门，医院和最重要的猎人工会。去到总督房间和他交谈完，本应该回猎人工会接任务了，但PSOBB将任务系统交给了一个新的角色——莫妮卡，在总督的旁边就能见到她。她将提供以前由猎人工会提供的一切任务。PSOBB同时也修改了地区前进的条件，将本地区提供的任务完成之后才能去以后的区域。

通过传送门离开先驱2号到达星球的表面，第1个任务是提供给初心者的，这里先熟悉一下操作，W、S、A、D对应着上下左右的控制，开自己的背包是F12，键盘上的方向键分别对应屏幕右下的4个六边型，在系统默认的设置下也就是视角恢复，攻击，蓄力攻击和HP恢复剂，按住Ctrl键会切换到第2个键栏，这些都可以根据自己的习惯来设定。

开始第一次战斗吧，敌人是初级的布玛，只要注意不被它们围在中间，再加以反击就能比较容易的击倒。所有职业和武器都有自己的攻击节奏，掌握好节奏就能使用出连续的3次攻击，从而弥补攻击间隔较大的问题，而且是后期战斗的主要方式。连续攻击只针对于攻击和蓄力攻击，两种攻击方式可以随意配合使用3连击，但不推荐第一下使用蓄力攻击，因为蓄力攻击命中较低而且出招硬直时间很长，如果近距离第1击MISS了，那么躺在地上的就是你了……但枪械手使用基础枪械的时候依然要靠蓄力攻击，因为枪械手的命中是所有职业中最高的，而且枪械的蓄力攻击在集中敌人之后会将敌人向后推出一段距离。而魔法师同学们如果拿着自己的小法杖冲上去给敌人挠痒痒，对方会很乐意的一巴掌送你回先驱2号，保持距离使用魔法干掉敌人才是魔法师们的正道。

战胜这些布玛你也应该对PSO的战斗有了基本的认识，下面就要去找一起同甘苦共患难的同伴了。回到大厅，去服务员小姐那里查询现在游戏里组队的情况，看见合自己胃口的队伍如果有空位的话就赶紧加入吧！给自己的新朋友打个招呼，你说出的话不管队友在什么地方都能看见，然后是找到队友们，根据大家的职业和武器的情况分配战斗任务开始冒险。在队友需要帮助的时候不要吝惜，有着良好合作的队伍才是最强大的，谁也不愿和一个在游戏里臭名昭著的人物组队不是吗？

找到了合适自己的队伍

也许有一天，我们会在先驱2号大厅匆匆的人流里擦肩而过。虽然谁也不知道对方是谁，但我们有着同样的理想，在浩瀚的宇宙中展开自己灿烂而精彩的冒险！

由于《梦幻之星在线》是一款非常优秀的游戏，因此国内存在一大批梦幻之星的忠实fans，他们玩过各个机种的PSO，甚至很多人还是日服的玩家。对于这次的中文版，相信对他们的吸引力相当大！为了吸引更多的高级玩家，我们特意选择了一些高级玩家所提出的问题，进行解答。

Q：操作方面，是否会沿用日文版的键盘布局还是根据中国大陆玩家的习惯做修改。是否有考虑推出专用手柄。

A：会根据玩家需要设置键位的，手柄问题在过一段时间会给玩家一个满意的答复。

Q：PSO之前有个非常吸引人的地方就是各个国家的船可以互通，不知道这次大陆版PSOBB的船是否也能和其他国家的船连接。我认为PSO那次跨越3艘船的徽章收集活动非常有意义。

A：会开放的，据说厂商会陆续开放版本。

Q：关于足球场，能否控制其他玩家在2支球队比赛的时候不进入捣乱？很多大陆PSO玩家希望能把足球场做成房间形式，这样可以避免他人恶意干扰。

A：厂商可能会组织官方比赛和加强管理，这方面预计会下大力气。

Q：游戏里任务的更新是根日本同步，还是国内自己开发新的任务？

A：估计是相结合，会根据国内情况追加任务，先以日本任务为最初版本

Q：为了打出不同的特殊武器需要研究ID，中文版可以使用中文名字，那么ID系统相应会有什么改动呢？

A：日文版也可以使用中文名，呵呵，懂不懂啊？所以ID不存在中日文问题。

Q：中文版的MAG培养数值的计算是否还和日本相同，还是会根据中国的情况做调整？中文版会增加新的特殊MAG吗？

A：可能会有所改动

红侠乔伊系统全面解析

NEW GAME 新游戏

NEW GAME 新游戏

➡SWEET 难度(生命 7、体力 15)

➡KID 难度 (生命 5、体力 15)

➡ADULTS 难度 普通难度 (生命 3、体力 5)

LOAD GAME 读取记录

OPTION 游戏选项

评价系统

游戏的流程被分成若干个小关,每个小关结束后都会对玩家的成绩进行一个评价。

V-POINT:就是获得 V 金钱的数量越多评价越高,利用连击锁定系统获得 X-BNOUS 可以提高 V 的数量获得更好的评价。

DEFENSE:被敌人攻击次数越少评价越高。想获得 S 必须无伤。

TIME:完成时间,时间越少评价越高,该评价和 V-POINT 显然有冲突,要想兼得鱼与熊掌必须做好计划。

总评:上述三个成绩的总评。

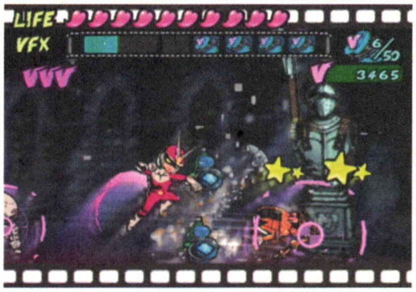
评价的等级分为 V、A、B、C、D,5 个等级,总评分越高。每个小关达成全 V 会得到额外的 V 金钱奖励。这个大关结束后会将每关的成绩结合起来进行总评,可获得 BOSS 的奖赏分,收集全 250 个胶片可以获得 3000PTS,全 V 可以获得 6000PTS。

三种基本 VFX 能力

分别是 SLOW,Mach Speed,Zoom。发动三种基本能力的时候都要消耗 VFX 槽。在 VFX 槽能量变为 0 的时候,乔伊便会自动解除变身状态。此时攻击和防御力都很低,且无法 2 段跳。另外三种能力可以相互配合使用比如 SLOW+MACH SPEED,VFX 槽消耗速度则是两种能力消耗速度的叠加。

SLOW 能力

发动/解除方法:按住/松开 L1



1、时间减速,敌我的移动速度都相应的减慢,打老虎机时需要通过使用此能力来观察。

2、闪避攻击,敌人在许多的攻击判定都有骷髅提示,有些速度很快,需要通过 SLOW 来观察并作出相应的判断,成功躲避后士兵头部会出现 SLOW 字样,此时继续攻击可以在敌人吹飞的同时锁定屏幕内的其他敌人,连续攻击被锁定的敌人可获得大量的 V(超 V 难度下无提示)

3、提高攻击强度,SLOW 能力下的攻击强度要比普通情况下高的多。

4、控制机关,可使升降机下降,水滴变大,主要用来解谜。

MACH SPEED 能力

发动/解除方法:按住/松开 R1

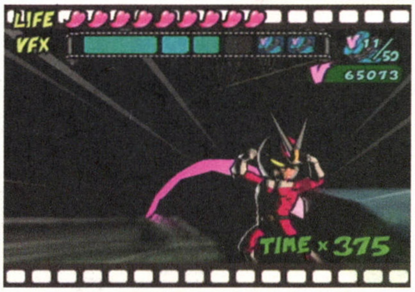
1、时间加速,提高乔伊自己的移动攻击速度,其他人速度不变。

2、分身攻击,加快攻击的速度的同时发出 2-6 个分身(视级别而定),对复数普通士兵有特别效果。但对后期的敌人效果不是很明显,另外可以通过分身打到背景上无法直接击破的红色箱子。

3、其他效果,发动 SPEED 能力后,乔伊身体会被火焰缠绕,可免疫火焰属性攻击,对敌人也有火焰属性的攻击效果,另外可以引爆炸弹,熄灭身上的火焰,控制升降机的上升等。

ZOOM 能力

发动/解除方法:按○或者 R3 推上/再次按○或 R3 推下



1、发动 ZOOM 后使用拳将成为连续拳,↓+拳对大型敌人可发动频率极快的攻击;使用踢脚为旋转脚,可对目标进行连续攻击且威力可观。抓住敌人破绽后发动可扣除其大量的体力。然而由于发动 VFX 槽消耗很快,注意发动时机。该招式也可以打开双灯柱机关;跳跃会变为旋转突击,高速向空中旋转,方向可调整.在空中可连续发动两次,周身攻击;空中发动 ZOOM IN 能力会变为旋转下坠,配合 SLOW 能力可对两边的敌人造成连续的伤害,也可以打开距离较远的双灯柱开关。

2、ZOOM+SLOW 的配合攻击力增加数倍。

关于 V 金钱的奖励

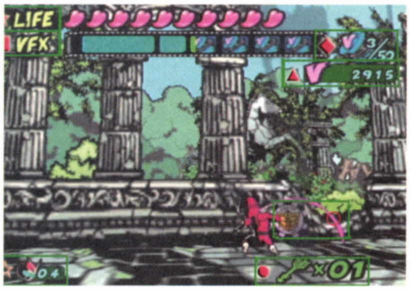
击中普通敌人一次 V 金钱增加一个,躲避敌人攻击一次 V 金钱增加一个,获得地面的钱币还分为:小型钱币=1 个 V 金钱,中型钱币=5 个 V 金钱,大型钱币=10 个 V 金钱。

敌人头部出现 SLOW 字样打飞后,其他目标便处于被锁定状态,只要 SLOW 能力不停止就可以连续追打。可获得非常高的 V 金钱。

游戏操作

←或→键：控制移动
↑键：原地跳起
↓键：原地下蹲
□键：拳，在击中敌人后拳和脚可任意连续攻击
△键：踢，在击中敌人后拳和脚可任意连续攻击
×键：跳跃，2 次可 2 段跳跃。
○键：VFX 能力 ZOOM 发动或解除
L1 键：VFX 能力 SLOW 发动或解除
R1 键：VFX 能力 MACH SPEED 发动或解除
L3 键：控制角色的移动
R3 键：上为 ZOOM IN 下为 ZOOM OUT
SELECT 键：跳过游戏剧情
START 键：游戏暂停

画面介绍



★**LIFE：**也就是乔伊的是体力，可以在通过获得汉堡来回复。汉堡可从游戏过程中的黄色箱子获得。

■**VFX 槽：**使用 VFX 能力便会自动消耗，停止能力后回自动回复，共有 6 个槽，除开始的第一个 VFX 槽外，每获得 50 个胶片增加一个。每关共有 250 个胶片。

◆**胶片数：**当前的胶片数

普通胶片=1 个 v 胶片　黄色胶片=5 个 V 胶片　红色胶片=10 个 V 胶片　很多胶片隐藏在背景的红色箱子内，这需要发动 MACH SPEED 能力利用分身将箱子打开。另外击败特定的敌人也会获得。

▲**V 金钱：**击败敌人，或者得到的 V 钱币，达成高评价都可以附加奖励 V 金钱。V 金钱可以在商店中购买商品和各种能力。

★**生命：**体力变为 0 时，生命减一。商店和游戏中都可以补充获得。

●本小关需要得到的钥匙数。可通过击败身上有钥匙图标的敌人获得。

○获得老虎机的启动程序

隐藏要素

1、任意难度通关后出现"影像 MTV"

2、新难度的出现：

➡**V-RATED 难度**，ADULTS 难度通关后出现。敌人的攻防都增加，后期的敌人直接出现在前期。出现 ADULTS 不出现的机关 VFX 能量槽的消减速度变快

➡**超 V-RATED 难度**，V-RATED 难度通关后出现。该难度下不会出现骷髅躲避提示，要对敌人攻击模式熟记与心。VFX 能量槽消耗非常快。敌人的攻击力是 V-RATED 的两倍

3、新人物的出现：

但丁

CAPCOM 为 PS2 平台专门制作的附加人气游戏角色，但丁的出场服装过于性感joe02乙，和他看电影的女友自然就变成了鬼泣 1 中的女主角。一出来即使不变身也会 2 段跳，拳的攻击变成了使用剑，到最后变成连射两次后最后再出一剑，腿的招式效果不是很强，R2 为挑衅技具有微小的攻击判定。但丁的 VFX 槽减少速度飞快，但对空中的敌人有特效果，配合 AIR JOE 能力在 ADULTS 难度下对直升飞机用 SLOW 能力攻击力十分惊人。在对多数敌人的情况下稍感不利。由于发动 VFX 槽的总时间变少，导致对 boss 的打法还是有少许的变化。

出现条件：任意难度通关后出现

西维亚

作为乔伊的女友攻击模式和乔伊基本一样，防御能力比乔伊低一半，ADULTS 难度下被敌人普通攻击一次体力减一，但她的特点是速度超快。VFX 槽的消耗要比其他人少。另外比较恶搞的是便是选择她开始的影院的那段的情节，两个西维亚……希望对 GL 感兴趣的看一下= =b

出现条件：ADULTS 难度通关后出现

蓝队长

出现条件：超 V-RATED 难度通关出现

最高难度通关的最后一个隐藏人物。攻击模式与 boss 战的情况基本一样。虽然无法 2 段跳，但他老人家的一次跳跃的高度就足够，并且按×可以浮空。

阿莱斯特

出现条件：V-RATED 难度通关出现

作为第 5 关 boss 的他作为隐藏人物出现，他发动变身的条件是按 R2。变身后，VFX 槽自动减少，直到 VFX 槽变为 0 变回普通状态为止。空中的技巧很多甚至可以在空中飞行！但很难操作……

商店物品及能力

CHEESEBURGER	1000PTS	体力回复一格
SHOCKING PINK	1500PTS	按住×键后再放开可以踢出炸弹，上限 99
VOOMERRNG	2000PTS	按住○键后再放开发出 V 字飞镖，上限 99
SLIDING	5000PTS	在地面上按↓+×键，发动滑铲对地面敌人可以追打
AIR JOE	5000PTS	空中发动连续攻击
REDHOT KICK	8000PTS	空中按↓+×键可向斜下 45 度华丽的踢过去，可用来连技
MACH SPEED	5000PTS	可提升两次等级（二级为 10000PTS、三级为 30000PTS），每升高一级分身数量+2，在发动 SPEED 能力的同时增加分身数量使得获得背景内的红色箱子变的很容易
VIEWTIFUL FOREVER	20000PTS	发动 SLOW 能力后，回避敌人发动攻击按 ZOOM 摆出 POSE，可以攻击整个屏幕内的敌人，消耗 VFX 剩下所有能量
UKEMI	30000PTS	在被敌人击中倒地的瞬间发动 ZOOM IN 能力可以直接跳起
VFX TURBO CHARGER	30000PTS	VFX 槽回复速度是原来的两倍，非常的使用，建议尽早取得
LIFE	3000PTS	增加体力上限 ALUDS 难度以上初期体力值为 5，上限为 15。每增加一次价格都会提高一些最高是 200000PTS
TAKE 2	10000PTS	在生命为 0 时，在死亡地点重新复活，购买后只能使用一次
L.I.V.	1000PTS	增加生命数量，每购买一次价格都会提高一些
葫芦	-	在游戏途中获得，回复 VFX 能量 其中红色的葫芦可以使 VFX 槽在一定时间为满值。

敌人一览

Bianky

难度：★

Bianky 系的种类和数量很多，是游戏中最基本的敌人。也是最弱的敌人，他们经常是用来攻击 boss，获得 V 胶片的最佳道具

Bianky-Prima

难度：★★

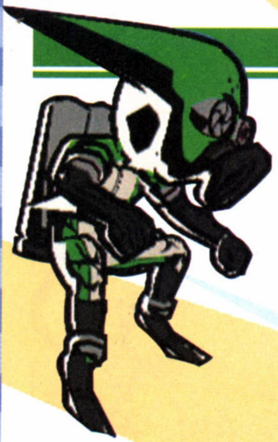
只有这个类型的 Bianky，普通攻击无法对其伤害，只要在其旋转的时候，及时的躲避后，仍然 SLOW 状态下一击就可以击飞

Verdy-Chopper

难度：★★

后边背有螺旋桨的绿色士兵，会飞向空中丢出一排炸弹，可以根据炸弹不同的位置，选择不同的反击方式，比如，他在正上方时候，可以按↑+□将炸弹打回，在击中的瞬间按住 L1，在空中看准时机将其打到地上然后追打更容易些

Verdy-Jet



难度:★★
后边带有喷气式发动机的绿色士兵，与 Verdy-Chopper 不同的是发射的是导弹，打发和 Verdy-Chopper 大同小异，只是把导弹打回去后它回自己寻找敌人作为目标，方便了许多

Rosetta

难度:★★★
游戏中的女性机器人。但攻击方式和蓝队长几乎一样，只不过电的颜色是红色罢了。除了她周身雷电的落雷无法攻击之外，只要她不在瞬移状态都可以攻击。难度不是很大。

Cromarty-Surfer

难度:★★
踩滑板的 Cromarty，在乔伊驾驶飞机的时候遇到，他发射的飞弹速度非常快只有，SLOW 才能看清，其他时间在空中完全可以毫不留情的攻击他

Bianco Billy

难度:★★★★
移动速度快，最大的特点就是他的枪击速度之快，基本是发射的瞬间子弹就飞过来。只有 SLOW 状态下才能躲避，当他在地面耍自己的双枪后向前方发射子弹，SLOW 状态下直接用拳将子弹打回后，他便被锁定，然后继续用 SLOW 追打他便没有反击的机会了。另外他还空中向下飞腿，直接跳跃躲避。

Joker

难度:★★★★
和 Bianco Billy 不同的是他的武器是一刀一枪，但基本模式不变。他经常向后退和主角保持一定的距离，等他抛钱币的时候，可迅速接近他用 SLOW+ZOOM+拳可攻击四次，另外他还会变成旋风突然出现在主角的身边用刀偷袭，在他变成旋风的时候就发动 SLOW，这样在他接近后，可根据判断提示躲避后反击，等他被 SLOW 攻击击昏后，连续追打。

Cromarty-Grenade

难度:★★★★
带有兵器的 Cromarty，相对普通的 Cromarty 来说简单一些，SLOW 后用拳将他的子弹反弹回去，击中的时候一直按 L1 即可。数量多的话，寻找一个好的地点比如角落更容易判断和反击。

Red Leader

难度:★★★
防御力并不是十分的强，SLOW+攻击 4 次后变会进入被琐定状态。SLOW 攻击很容易杀掉他，他的攻击很简单，很普通的一刀攻击速度很慢，躲避后免不了挨 K，比较有威胁的是他的旋转手中的武器后，从空中落下一排刀，只要躲在刀间的缝隙即可。

Cromarty

难度:★★★★★
几乎是游戏中最麻烦最强的士兵，普通攻击对其无效，甚至 SLOW+ZOOM 的状态下攻击他都可以毫发无伤，他可以连续四次攻击。但每次的攻击方式都不同，他的攻击方式有四种：

上－上－下－上
下－下－上－下
上－下－上－下
下－上－下－上

躲避他的进攻需要完全熟悉他出招之前的预兆才能及时做出反应，等他眩晕后 SLOW+组合拳连击吧

Gelby

难度:★★★
黄色的巨大身体可以抵挡任何正面的攻击，但是他的攻击模式只有两种，一头上冒气后冲拳，SLOW 跳跃后，离开解除 SLOW 状态，对其背后发动连续 SLOW+攻击。另一种是，捶胸部之后，旋转反弹冲向主角。只要不被他撞到。且在他落地移动到他的身后连续 SLOW+攻击他的背后即可。反复两次 Gelby 就会被击败。

Metal Leo

难度:★★★★★
火焰狮的士兵版，攻击模式除了奔跑和发射火球之外其他完全相同，先将他的护盾打爆，在他旋转成旋风后，SLOW 闪避 5 次，他会转晕，连续发动 ZOOM+SLOW+×攻击。和他保持一定的距离可以回复 VFX 能量。

Black Leader

难度:★★★
Red Leader 的强化版，普通攻击，SLOW+攻击对其无法直接奏效，当然躲避后利用 SLOW 的锁定系统还是可以干掉他，另外他的背后也是他的弱点，在他的身后可以直接使用 SLOW 系的攻击。

全胶片收集攻略

注：难度以 ADULTS 为主，括号内是当前胶片累计数量。

序章

电影院的屏幕上出现了大字“蓝队长”

而影院中只有两个观众，

兴奋的乔伊突然高呼“加油！蓝队长，拯救世界吧！”

“乔伊——我来这的目的可不是看电影啊！让我们来点刺激的吧！”

说着西维亚就把乔伊按到了座位上（其实没这么夸张的，笔者掩面跑开……）

“等一下~西维亚，这个我等这个时刻好久了。”乔伊坐了起来。

“我也等这个时刻好久了……”说着又把乔伊按到了座位上（真的不是这样的，笔者再次掩面跑开…）

“让开先~”但是显然乔伊的反抗无济于事。

等到乔伊起来的时候，电影放映结束了。

“……”

坐在旁边的西维亚看了一眼屏幕中的蓝队长“那个蓝色男人，我好象从前在哪里见过……”

还没等西维亚把话说完，屏幕中伸出的巨手就将乔伊的爱人带走！“这个女孩归我了”很快伴随着西维亚的尖叫声巨大的黑影消失在屏幕中.

“这到底是怎么回事？”

屏幕中的 SIX 机甲，正要追上巨大的黑影时，被其一记铁拳打出了屏幕！

轰的一声，机甲倒在了乔伊的面前。还没等乔伊反映过来，SIX 机甲一把抓住小乔伊也跟着进了屏幕.

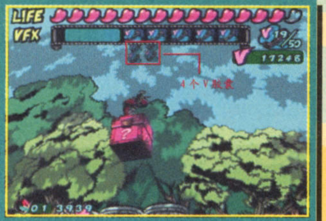
就这样乔伊的冒险开始了……

STATE 1　　Joe the hero

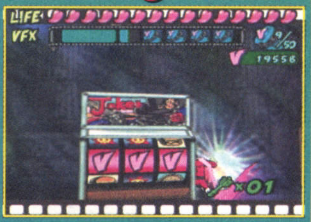
英雄乔伊

第一部分

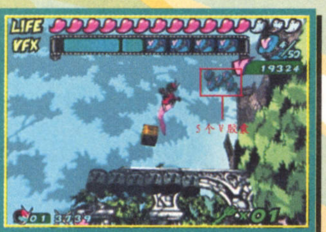
遇到蓝队长，击败他后获得 SLOW 能力。



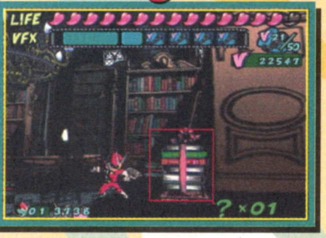
开始先熟悉攻击，收集 19 个胶片注意在红色箱子上空 2 段跳可获得 4 个 V 胶片。胶片 7 个（30）。



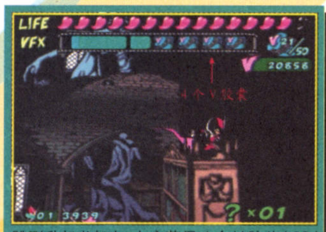
中途收集 20 个胶片（50）击败 joker，使用 SLOW 能力打老虎机打出 3 个 V 可得到钥匙，打出三个硬币则会出现一堆大型钱币，三个汉堡会出现一个小汉堡，打出 3 个骷髅则会被电击。



地面胶片 4 个。通过台上 2 段跳可在墙壁的最上部得到 5 个 V 胶片（59）。



进入城堡消灭 6 个士兵。发动 SLOW 能力可将斧头击破得到小体力回复，这里获得 12 个 V 字胶片（共计 71 个胶片）。下一个房间跳到灯台上，左边上空可获得 5 个 V 胶片，遇到双枪机械人。利用 SLOW 能力将他发射的子弹打回，此时他会处于眩晕状态，头部有 SLOW 字样。继续出现 4 名士兵，将其消灭后，将出来的书打到开关处。



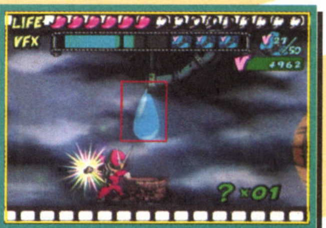
跳到升起书架上，上空获得 4 个 V 胶片（80）

进入餐厅，跳到升降台上，接近开关时用拳打开开关。踩在掉下的灯台升到屋顶，连续跳过 3 个灯台，收集 12 个胶片（98）。击倒 8 个 Bianky 获得钥匙。进入大厅，胶片 29 个（127）

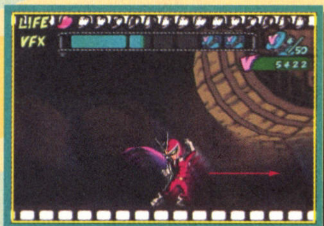
直升飞机战

当直升飞机发射机枪时使用 SLOW 能力，用腿将子弹踢回，可造成巨大伤害，对其发射的导弹也可以采用相同的办法。空降出士兵后用 SLOW 能力将士兵打出头上有 SLOW 字样，用腿将士兵逐个踢向直升飞机变可击败它。

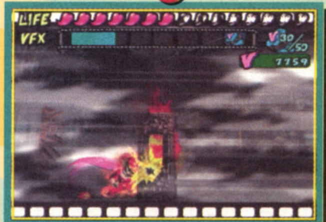
第二部分



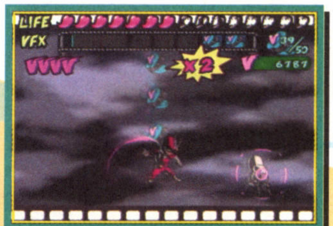
使用 SLOW 能力，等水滴变大后松开 L1，打开开关迅速前进途中跳跃躲避水桶，在大门关闭前进入，胶片 17 个（144）。



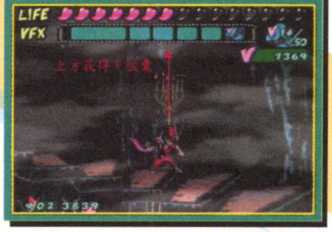
击毙 5 名士兵，胶片 10 个（154），第二个房间尽头会遇到蓝队长，击败他获得 MACH SPEED，前边的大桶需要发动 SLOW 然后下蹲按↑+△将桶打到高空，发动 SPEED 能力，在桶落下之前冲进门去。



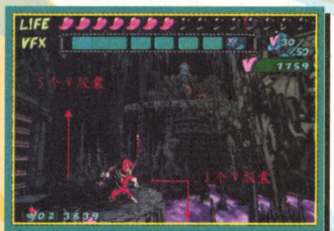
四个火台的房间获得 16 个 V 胶片（230），从左到右依次使用 MACH SPEED 能力将 4 个火台引燃。在 4 个火台熄灭之前冲进大门。



击毙 9 名士兵，胶片 17 个。继续向下前进上边有圆桶追过来，高速前进，胶片 15 个（186）。一出来将士兵引过来，发动 SLOW，等士兵头部出现 SLOW 字样时，将敌人打到空中获得 12 个胶片，前方灯处上方用同样的办法获得胶片（214），高速跑到底部。



第三部分



出门进入 BOSS 区域，上空 5 个胶片，下边的平台有 3 个胶片。尽头胶片 12 个（250）。

尽头已经无路可走，无情的铁拳面向定会有蝙蝠 boss 出现的棺材砸去。

果然，坟墓中飞出好多只的蝙蝠平白无故的神奇合为一体。虽然不合乎常理，但这只蝙蝠逆天现身的行为并没有引起英雄乔伊的半点质疑。

“咳……咳……这里竟然已经是如此的破旧不堪了。你这个混毛小子把我放出来就是个失误啊！”

但 boss 的体力突然透支，过于用力

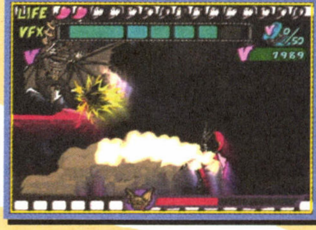
的说话导致他在空中的高度降低了2-3米，随后的蝙蝠语观众已经毫不关心。。

乔伊对第一个对手十分的失望……

"好吧……我知道你也想有个好一点的结局。不过那根本就不能行啊，我跟你就在这做个了断吧"

BOSS 查尔斯三世

首先boss在空中时，使用SLOW能力击中他后会变出许多分身，击中小蝙蝠只能得到V金钱。利用跳跃躲避他的红色光圈。如果boss横向变成红色旋风冲向乔伊，这时就需要连续的2段跳。当

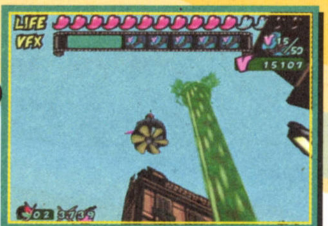


boss纵向变成红色旋风向上方墙壁冲去时，上边会掉下许多石锥，此时是攻击boss的最佳时机，使用SLOW能力将石锥踢向boss，击中后，他会落到地上，这时抓紧时间攻击。

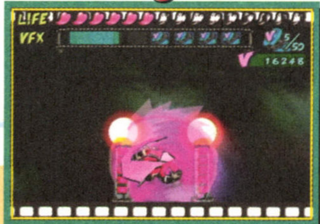
STATE 2 SOME LIKE RED IT HOT 狂热的喜好

第一部分

收集胶片21个消灭8个士兵后，胶片10个（46），在铁门前遇到蓝队长，击败后得到ZOOM能力。下落后胶片9个（55）。



向左，消灭6个目标敌人得到红色胶片。向右胶片5个。跳到升降器上按R1，跳过水柱。

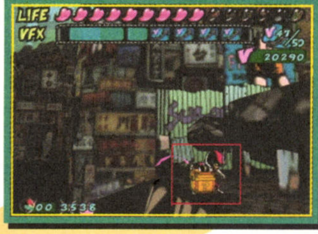


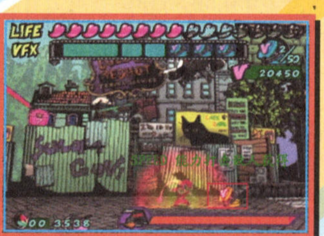
在两个柱子中间使用ZOOM+SLOW+×将两个柱子的灯同时打亮。

在下落过程收集8个胶片，两个木箱子中间3个V胶片，站在箱子上使用SPEED能力，水位上涨，8个V胶片（74）躲避红色激光收集11个胶片，跳到升降台上，收集12个胶片（97）。

发动SLOW打开有插销的门。打败Joker后，SLOW+ZOOM打尽头的老虎机。被两辆车拦截后消灭6个普通士兵和两个osetta。

跳到右边的车上，在车子稍稍离开平台之前发动SLOW能力，这样车子就可以在空中飞行一段时间，必须一直按住L1，另外要站在车子靠前的地方。落地后在悬崖平台上打开箱子获得黄色胶片（102）。

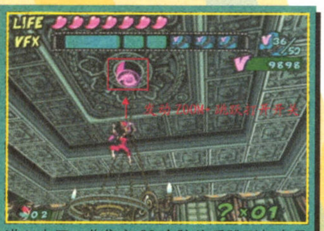




2台直升机，打法和上一关的直升机打法一样。对士兵发动MACH SPEED可以打出黄色胶片（107）

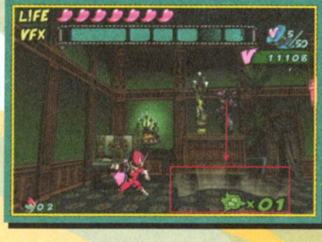
第二部分

两旁的灯台会降落，分别打破两边的石像，将得到的红宝石和蓝宝石带到右边的大门。乘坐电梯，发动SLOW跳到升降机获得3个胶片（139）打破顶端的台灯获得钥匙。



进入大厅，收集完29个胶片后跳到灯台最上部，ZOOM+×键打开上边的粉红色开关。

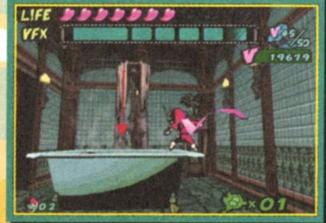
该房间清敌后得到书籍，跳到伸出的书架上，使用ZOOM+×冲破屋顶，收集胶片5个（144）。从浴缸跳出，进入左边的房间，消灭2个joker，发动SPEED能力攻击枪手打开屏幕后的箱子获得黄色胶片，收集11个V胶片。在空中发动ZOOM打开地面到下边，床上5个V胶片（165）。



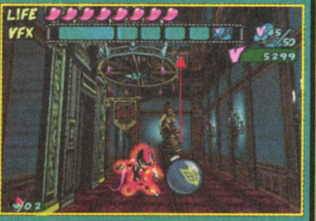
空中3个胶片，将敌人用SLOW打到最上部可得到红色胶片（178）消灭Red Leader获得钥匙，打开左边的门。

电梯上升后，将炸弹打到右边的门旁，发动SLOW引爆将门炸开，击败女机器人获得钥匙，加速后ZOOM+SLOW将炸弹打到上边。

胶片16个（194）。在走廊利用SLOW将士兵打到上空获得10个胶片，从电梯出来用同样的方法打开上空的红箱子得到红色胶片（214）打倒joker获得钥匙。跳起打开边的粉红色开关，梯子落下。收集18个胶片（242）打老虎机得到书籍，进入左边的暗门。走廊收集8个V胶片（250），在空中发动ZOOM打开浴缸。



击败女机器人后获得钥匙，回到走廊左边的门。boss前段的炸弹，需要先发动MACH SPEED，将炸弹点燃，等第二个炸弹落下后，一直按住L1，将炸弹打到上边后，迅速按跳，在上边的灯台在炸弹落下前再将炸弹打上去，同时迅速再按跳，在最高的灯台上将炸弹踢到黄色墙壁上。



来到犀牛的办公室，坐在沙发上他依旧唱着那不着调的歌曲，显然乔伊的来访还是打断了他，他立刻停止"歌喉"非常有礼貌的询问乔伊"先生，我能为你做些什么呢？…等、等一下！你就是那个英雄？"

"当然！"

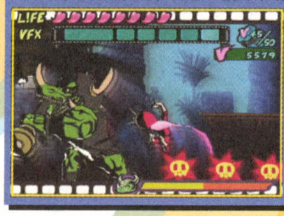
"好吧，不喜欢听我的歌就必须被我砍死！"

"嘿嘿！"

下一秒钟两人便在一起混战起来。

BOSS 犀牛霍史

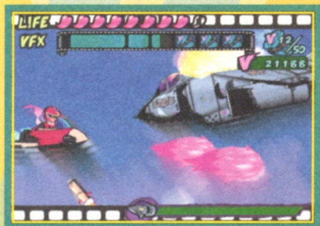
当boss跳跃后落地有攻击效果，躲避后紧帖boss，犀牛怪会使用横斩攻击乔伊，这时根据提示按↑后，使用SLOW能力连续追打5次后，迅速离开。boss跳到空中丢下燃烧弹时会在地面上高速冲向墙壁，这时只要站在灯台上就可以躲避，如果乔伊身体碰到火焰，发动SPEED能力即可灭火，boss撞墙后眩晕是同样发动SLOW攻击boss。犀牛怪站在中间的灯台上时，画面中会出现导弹，利用SLOW将其打回去，此时将他的斧头打掉后，仍然是攻击的好机会，当空中会落下新的斧子，在斧子落下前离开，如此反复便可胜他。



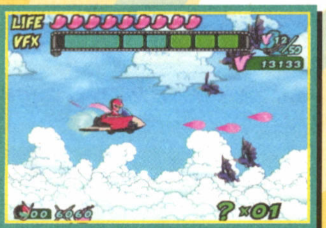
STATE 3 leagues under the sea

海底两万里

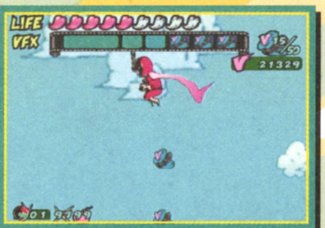
第一部分



要想收集全该阶段的 V 胶片，就必须消灭所有的蝙蝠、食人鱼、绿色以及黑色飞行机器人。最后遇到战斗机。战斗机在屏幕上下运动时，使用 SLOW 攻击战斗机的上部分，同时做战斗机相同方向相应的运动，它发射 4 个导弹时候将导弹打回去，发动 SLOW 会对其造成极大的伤害。注意躲避战斗机的的冲击即可。

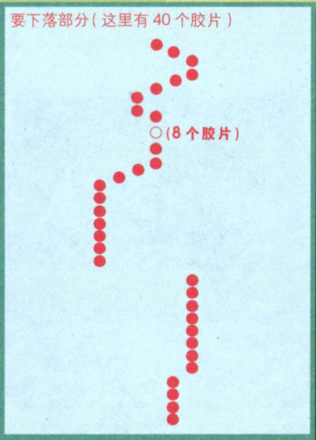


□：子弹 △：炸弹 发动 SLOW：子弹会变大 发动 MACH SPEED：子弹射击速度变快 ZOOM+△：旋转



下落过程收集 25 个胶片，不断的按拳挥空增加空中滞留时间并不断调整位置。顺序是中间不动 5 个，左边移动一下获得 5 个，回到中间 5 个，向右边移动 10 个（137）。

第二部分



下落注意事项（共计 177 个胶片）：

1、需要不停的挥拳增加滞空时间

2、一圈箱子的地方需要发动 SLOW 能力，将所有的箱子击破

3、在下落到画面最左端击破最后一个箱子后，立刻跳跃后按↓+跳跃到右边然后按拳 CANCEL 才能打到右边箱子 4、空中打开箱子落下胶片会在下边的水中得到

掉入水中后，收集 10 个 V 胶片（187），消灭所有的敌人后水中落下吸引器，将开头的那个升降器引到粉色开关处，开启方法如图。

消灭 6 个士兵，收集 11 个胶片（198），两个可以用 ZOOM+×打开的开关可分别获得“红葫芦”“一条命”，出现的发电装置可以靠发动 SPEED 击破。收集 15 个 V 胶片，下个房间收集 10 个 V 胶片。消灭 joker 后获得 17 个胶片，打老虎机获得磁卡，水位下降，原路返回。击破 2 个炮塔获得 2 个黄色胶片（250）。

鲨鱼破水而出。让人疑惑不解的是水中的强者为什么要背着氧气瓶。

“你…终于…来来…了，我在水中，已经恭候…你…多…时了。”鲨鱼吃力的说着。“好吧，让我们猜…猜一个迷题…吧…我在水里的时候，躲在哪个…类型的…潜…潜水艇后…呢？”（说实话，笔者很同情鲨鱼的智商）

“不就是那个么”英雄胡乱的一指。

“不…呕…！好吧…我告诉你…那女孩…要…”鲨鱼显然想不起自己要说什么了，他顿了顿“她会帮我们…完成…那个绝妙的计划！逃离…电影线…”

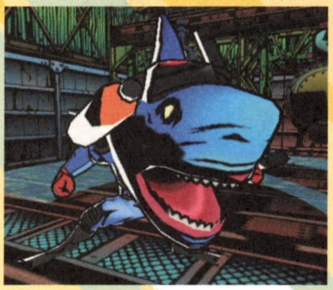
乔伊疑惑：“等一下，什么叫逃离电影线？”

“总之…我可以离开这个……世界……G…A…N…E”

“G—O—N—E，GONE，难道你真的不会说话吗？”

“那么”

“来吧！”英雄乔伊早已不想再听这个背氧气瓶的鲨鱼的废话了……



BOSS 鲨鱼布鲁斯

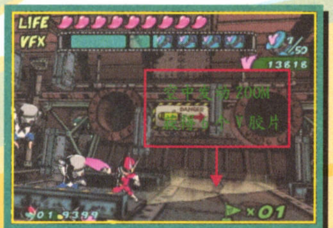
鲨鱼在陆地的防御是水中的一半，并且在水中可以回复体力，因此开始就要发动 SLOW+ZOOM+×，对其进行猛攻。口吐垃圾等废柴招数可以无视。陆地和水中发出的旋风有攻击效果，可靠 SLOW 能力抵消，当鲨鱼摆完 poss 便开始冲咬，此时为无敌状态，无论在水中还是在水上都要连续躲避，一旦被咬中需要连续按键才能摆脱。当他冲完后会休息，此时追上去 SLOW 攻击。boss 在水中会先放出杂鱼，再放出水雷。只要将 boss 引到水雷处让他咬住水雷此时攻击会对其造成巨大伤害。

在击败了鲨鱼之后，乔伊又一次漂亮的完成了拯救世界的任务，潜艇脱离后乔伊也随即追了上去（其实他反应慢了一拍 – –b）。

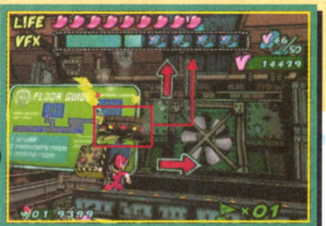
STATE 4 The Viewtiful Escape

脱离

第一部分



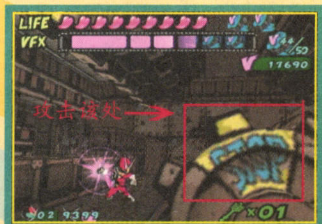
□开始得到 7 个胶片，前方裂纹的地面空中+ZOOM 得到 6 个胶片，前方 7 个胶片，顶端有破坏处的墙壁打开后得到 6 个 V 胶片。



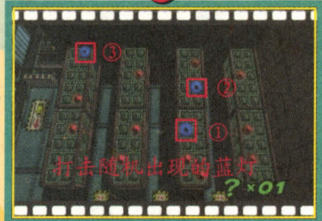
继续前进 10 个胶片，地图前边有裂纹的地面用前面所述方法得到磁力器后将开头的升降机引到地图箭头地方，跳到上边来发动 SPEED 到目标地点。得到 12 个胶片（50）。

在铁栏前发动 SLOW 让升降器打开开关。再乘它上去。中途获得 13 胶片。打破铁网跳到上边。收集 11 个胶片（74）击败 Gelby 会获得船舵，途中得到 24 个胶片。

之后原路返回。打破铁门后边发电装置获得 1 个黄色胶片（92），回到导弹发射通道，向左击破发电装置得到 1 个黄色胶片，消灭尽头 Cromarty 得到一个黄色胶片（102）。返回向右行进空中获得 12 胶片，在导弹的缝隙中发动 SPEED 行进来到地图所示意的右下端，收集 30 个胶片（144）。

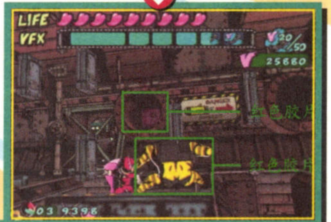


来到图片所示意的地方发动 SLOW 攻击该处，转轮才会停止，尽头击败黄色的 Gelby 后得到钥匙。收集 6 个胶片（150）。



一直向下走，SLOW+ZOOM+×打开右边的开关。这时画面会提示，蓝灯是需要打击的，打错就要重来，完成后导弹停止发射。

再次回到导弹发射通道，一直向左走，击败士兵获得 1 个黄色胶片（155）击败 Rosetta 获得 1 个黄色胶片，接着击破最后一个 Gelby 获得一个红色胶片（170）。



回到船舵那里。打击船舵使船再次翻转。再次后回到起点，用 SPEED 打开水管里的红色箱子获得一个红色胶片。击败黄色 Gelby 获得一个红色胶片。导弹空隙处消灭一个 Gelby 获得一个红色胶片（200）。

到达核心处的乔伊四周环顾，一道黑影穿过站在乔伊面前。

对不起看错了，是红影= =b

红色紧身衣竟然不是主角的专利?!

乔伊："没有搞错？你也是英雄？"

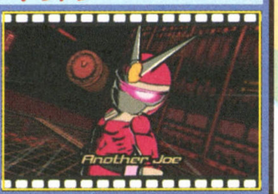
boss："……"

乔伊："你也是拯救这个世界的英雄？好吧一个世界不需要两个英雄，让我们在这里决定谁来拯救世界吧。"

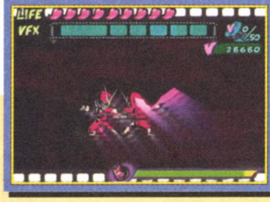
boss："……"

面对这个不会说话的木头，我们真正的英雄乔伊再次摆出他那招牌式的POSE，(然而，我要说，这 boss 在战斗中吵的我想抽他>_<)

BOSS 另一个乔伊



本关 boss 攻击模式，长相和主角基本一样，攻击招数为分身，和迅速移动后乔伊，分身在变成暗红色之前都可以被击破，同时获得 100V，分身的数量会越来越多，可以通过跳跃躲避，也可以直接使用 SLOW 击破，由于 boss 的移动速度严重超过主角，建议站在多平台的地方观察 boss 的具体位置，确定后就一直按住 SLOW 才能追上，然后 SLOW+攻击 5 次后，迅速离开防止被他的回旋踢踢到，后期注意空中掉下来的炸弹，只要有耐心，难度不大，另外在对付他之前可先将场地的 50 个 V 字胶片收集(250)

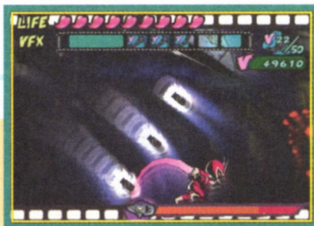


战后导弹击中了飞船，乔伊需要在 600 秒内逃离飞船。在有火箭的地方发动 SLOW 能力后，火箭下落后会上升到很高，跳到平台上躲开红色激光的攻击，到最上部任务完成。

STATE 5 The Midnight Thunderboy

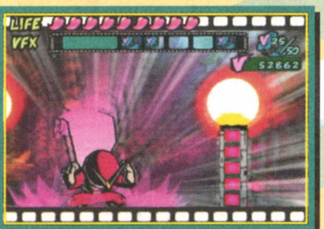
午夜的雷电侠

第一部分



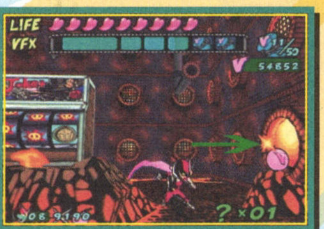
清井盖上 5 个胶片，再次遇到战斗机，上空的 7 个胶片需要踩着飞机跳跃才能得到。靠将导弹打回并配合 SLOW 能力对飞机造成的连续巨大伤害。

清除所有的敌人得到 5 个胶片后，井盖会被岩浆顶到空中，这里遇到坦克。发动 SLOW 将坦克的炮弹打回去，也可利用 SLOW 能力将士兵打到坦克上。上空的 5 个胶片需要踩在坦克上才能获得。



得到钥匙，从井盖下去。岩浆上边 3 个 V 胶片(25)，面对距离稍微远一点的两个灯柱，需要在正中央空中发动 ZOOM 来同时打亮。

对水滴发动 SLOW 能力，等其足够大的时候落在岩浆上会形成岩石，发动 SPEED 能力提高岩浆的位置，可以跳到右边的台上，收集 25 个胶片(50)。乘升降机，达到 V 地点后，击败 Rosetta 获得 1 个黄色胶片，乘坐前边的升降机到最上部有四个红色箱子的地方可得到 2 个红色胶片。

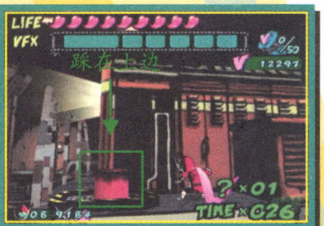


到老虎机前一路收集胶片(141)。在老虎机上打出全 V 获得一个红色胶片。踩着老虎机跳起打破红色的箱子得到红色胶片(161)，将老虎机中打出的炸弹踢到右边的岩浆洞里，站在老虎机上发动 SLOW 使岩浆把老虎机喷到高空。

击破 3 个炮塔和其他士兵，用前述方法依次击破飞机，坦克，飞机。之后跳到列车上，任务完成。

第二部分

400 秒内到达火车的头部：入口 5 个胶片，消灭 Rosetta 得到钥匙，中途可获得 22 个胶片。两个入口各 5 个胶片。打开第二个保险箱获得钥匙，中途不要管杂兵，只有黄色 Gelby 可以得到一个加人，拿不拿玩家自己取舍。第二节车厢 12 个胶片，2 个入口再获得 10 个胶片(220)。第三节车厢击败 Gelby 可得到钥匙。



到车头收集最后的胶片(250)在时间到计数结束前击败最后两个 joker，踩在红色开关坚持 9 秒火车就会停止。

乔伊等待着这个 boss 的出场……果然，不同凡响，是电击。

但第一次电击显然是为了配合乔伊华丽的作出闪避，果然未够班。

"闪电侠？……不、不……蝙蝠侠？"

"嘿！朋友，你来晚了。"

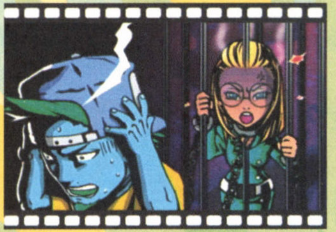
"我认识你……你是…"

"用不着废话了，不过在你死之前，我要宣读一下我们的计划书，咳、咳……"

他真的拿出本书一口气读完！

具体内容为：%—*%¥%%¥%5*#??……然而乔伊也没仔细听(好吧，我承认我也没仔细听= =b)

乔伊脑中立刻浮现出若不救出女友



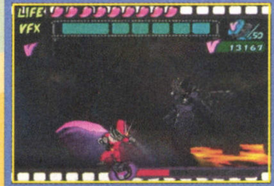
的恐怖图片。

乔伊是清醒的"不救她我还能活么?!"(出于什么思路得出这个结论的= =?)(短笛：我有图！)

"来吧！决一死战吧！"

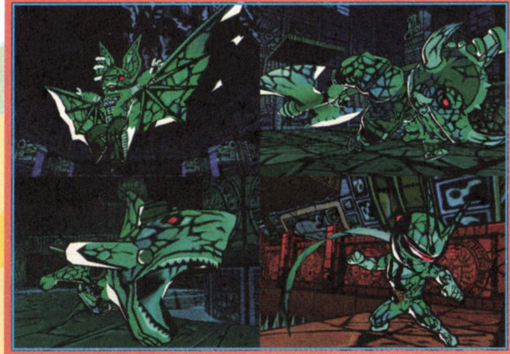
BOSS 阿莱斯特

boss Alastor 基本在高空中对乔伊发动攻击，并且花样十分的繁多，首先他会召唤四块浮石发出电网同时发出雷剑，跳到唯一的一块高台上就会有足够的高度通过跳跃躲避浮石并将雷剑用 SLOW 能力打回，这样会对 boss 造成一定的伤害。还要注意他的雷击。boss 有时全身发电冲向乔伊，此时他处于无敌状态，不要被他撞到。当 Alastor 落地的时候会迅速偷袭乔伊，发动 SLOW 看清提示予以反击，另外多使用 REDHOT KICK+ZOOM 对他有特效！只要不要让他飞到空中，就有攻击他的机会，好好把握。



STATE 6 The Magnificent 5

五保镖



各关 boss 的强化版，在攻击模式不变的情况下只是单一的增加了攻击速度和体力，只要运用前边讲过的方法，搜集全部 250 个胶片。他们根本不是玩家的对手。

蝙蝠	胶片 60 个	开始的平台下边有 3 个 V 胶片，中间两个平台上空各有一串胶片，可利用 SLOW 将落下石锥达到空中获得，最右边的平台的背景有一个红色箱子，用 MACH SPEED 攻击落下的石锥或直接在空中攻击分散的蝙蝠可获得 1 个红色胶片。
犀牛	胶片 40 个	黄色箱子靠 MACH SPEED 打出一个红色胶片(100)
鲨鱼	胶片 60 个	在图示凹进的地方 ZOOM+×可得到红色箱子，里面是红色胶片(160)
假乔伊	胶片 90 个	攻击中央的红色石块获得一个红色胶片。6 个黄色箱子靠 MACH SPEED 打出两个黄色胶片。

英雄救美的时刻终于来临，大厅中央笼子中被囚禁的正是英雄的美女。

西维亚高呼:“乔伊~~! ”

乔伊“我找你很久了!! ”

“口胡! 我在这里一直看着你的一举一动,你比我想的要慢的多了!! ”

“…这个……”

被无视的 boss 发出了歇斯底里的怒吼“乔伊,你的日子不多了。”

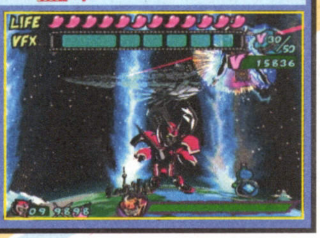
“真实世界和影片世界不一样，没有火气这么大的狮子，来吧我们进行我们的最后一战吧~! 然后就可以和我的小甜甜离开这个世界，到我的欢乐窝去……哈哈! 哈哈!! ”乔伊狂笑道。

“哦! 我的英雄!! ”西维亚尖叫着。没错,乔伊又一次摆了他那个 POSE。

BOSS 火焰狮王

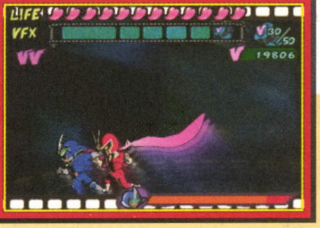
BOSS 战的地点是一个有缺口的圆环留意不要掉进缺口的岩浆内，一开始 boss 会放出若干个圆石,注意躲避不要被砸到,当他跑到离主角刚好有半个圆周长的时候就会疯狂的发射各种各样的火球,几乎是无法躲避的,此时应该发动 MACH SPEED 攻击最近的圆石,等到乔伊周身火红的时候,boss 的火球无法伤害到乔伊,迅速发动 MACH SPEED 迅速接近 boss,SLOW+拳攻击他,boss 就会解除周身的烈炎,继续攻击当他的防具被击破后,便开始旋转攻击,此时 VFX 槽不足的话,先远离 boss 的攻击范围,等 VFX 槽回复之后,接近他发动 SLOW 根据提示躲避后,boss 会进入眩晕状态。SLOW+ZOOM+×键攻击,然后他会继续逃逸……重复刚才的攻击模式,只要注意后期 boss 的动作的加速即可。

BOSS 蓝帝



首先 boss，会发射雷电，只要稍微向边上移动就可以躲开。另外注意飞船的红色激光,当地面出现雷达装置时,屏幕右边就会出现导弹,迅速击破雷达,便能阻止导弹发射和雷击,他还会召唤许多飞船冲向乔伊，这是攻击的时机，跳到空中 SLOW 攻击,攻击次数不要超过 8 次,否则他浑身会带雷电,同时发射雷击。如此反复即可战胜他。

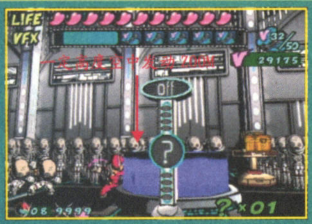
BOSS 蓝队长



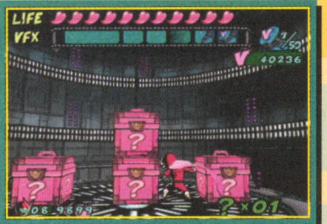
蓝队长的攻击模式变化不是很大，只是稍微做了一些强化和雷电攻击,当周身放出一道雷电,迅速冲向乔伊,跳到 boss 背后 SLOW 攻击 2-3 次,他会靠瞬移躲避,浮在空中放出 4 到雷电很容易躲避,如果在空中周身充满雷电的时候,不要随意跳跃,很容易被带电的蓝队长攻击,等他下冲在地面放完电后,在跑过去打击，蓝队长还会空中使用普通的 REDHOT KICK,只要 SLOW 加一个小跳跳到他的背后就可以继续攻击。

STATE 7 | Joe&Silvia

乔伊和西维亚

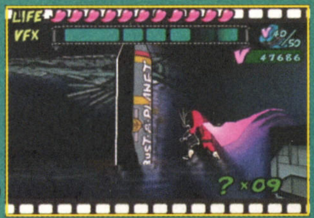


发动 MACH SPEED 打破背景的箱子获得一个红色胶片。高空中收集 38 个胶片(48)。本关需要打开三个开关,三个开关需要在一定高度空中发动 ZOOM 才能打开,最后两个开关要站在最高的两个平台上下落。



击破坦克，入口上空的 6 个胶片需要躲避 Cromarty 四次的攻击 SLOW 将其打到空中后获得。尽头破坏另一个坦克。收集胶片 15 个(79)。进入大厅后击破上方蓝狮子后,再向上跳跃到最高的平台。四个红色宝箱获得 1 个红色胶片。

到大厅的最下边消灭另一个蓝狮子,收集 29 个胶片(118)。升降台上既要躲避激光和士兵的攻击，还要注意收集地面和空中的胶片 51 个胶片 (169)，在有喷火器和激光的地方,清光所有敌人。



利用 SPEED 能力打空中的老虎机获得钥匙。只要站在边上的导弹发射口用 SLOW 将导弹打到飞船上即可，在击中飞船的一瞬间按住 L1,中途收集 22 个 V 胶片(191)。升降台打败第三个蓝狮子获得钥匙。

上升过程中看准时机发动 MACH SPEED 可获得一个红胶片。在时间限制内击倒一定数量的士兵，超过时间限制体力就会慢慢减少。需将所有的角落都走一下才能触发到计时条件。可收集剩下的 59 个胶片(250)。

劫持西维亚的巨人背影竟然是那么的熟悉。

乔伊:“竟然是你?! 蓝队长! 这是为什么? ”

蓝队长:“对，我是这个电影世界的缔造者,我掌控这个世界,谁也不能代替我!! 包括你乔伊! 真实世界的人们从不会珍惜电影世界的艺术，当他们享受后就会将影片象废纸片一样丢到纸篓里! 我要让他们付出代价! 只要来到真实世界我就可以统治两个世界! 然而西维亚你……”

乔伊:“你要对西维亚怎么样?! ”

蓝队长:“我就是你的父亲。”

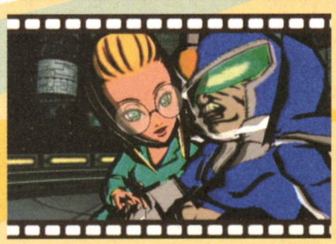
乔伊:“………!! ”

西维亚:“那不可能! 妈妈说我的父亲早就死了! ”

蓝队长:“这就是事实，我呆在这里已经很久了，西维亚你就是我回到真实世界的能量! ”

乔伊:“不管怎么样，我都要拯救西维亚”

西维亚:“哦~! 我的英雄! ”



西维亚扶住了倒下的蓝队长而不是站着的乔伊。

“谢谢,西维亚，感谢你阻止了我。”

“20 年前,我创造了电影,真实世界的人们需要这个电影世界的英雄。在我成为电影世界英雄给人们带来快乐之后,很快观众就将我忘记了,就这样我也失去了我的妻子和女儿。逐渐的我被黑暗的力量所征服，慢慢的开始打算报复人类.”(电影工作者的悲哀= =?)

“父亲……”

“原谅我…我的女儿。”

“不,您得到了 fans 们的支持,人们都一直期待着您下次的精彩演出呢。”

此时，在荧幕前观看的观众们离开发出热烈的掌声。

乔伊:“看来，人们很喜欢这个喜剧结局耶~! ”

“谢谢……乔伊,你来代替我成为电影世界新的英雄吧。”

“我? ”其实这是这家伙一直梦寐以求的。

“是的,等一下,还缺一样东西。”只见蓝队长发出一个信号。数颗飞弹向地球袭来。

“去吧,乔伊,我已经给你准备好了,反正这地球已经被毁灭好多次不差多一次了”

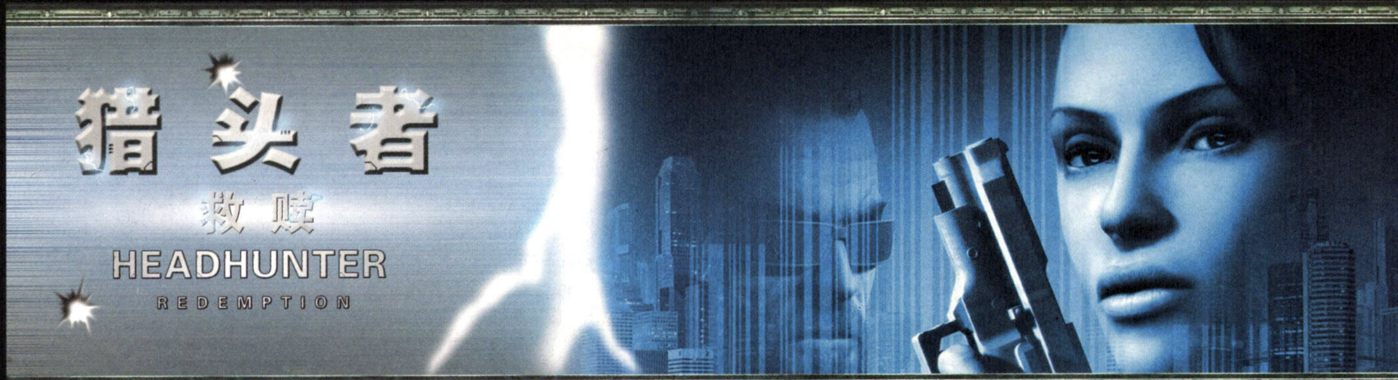
“好多次……”乔伊脑后一滴大汗。

西维亚开始撒娇:“等一下,父亲,我也要去,我在这场电影中什么也没做,我不想做一个观众,父亲,你可以做到的,让我也成为英雄吧! ”

蓝队长一脸的无奈，这真是家族的悲哀啊……

“好吧—*¥#%#%¥#¥! ? ”

就这样,一家三口都成了英雄。电影依然继续着,只是故事的主角变成了两个人乔伊和西维亚,一个新的英雄时代开始了。!



写在前面的话

难！很难!! 非常难!!! 这是 CLOUD 在玩过本作 1 小时之后的最大感受。很久没有玩到像本作一样硬派的高难度游戏了，真不愧是世嘉！游戏的弹药、恢复等补给极少，敌人的 AI、群体意识和射击精准度都非常高，而且谜题众多，解起来异常繁琐复杂……每一个环节都体现出游戏的难度，当然如果你熟练地掌握了游戏的系统，说不定可以将它玩弄于股掌之间。

本攻略以 8 月 27 日发售的欧版为基准制作，游戏的美版会在 9 月 21 日上市，而日版发售日未定。前作《猎头者》DC 版于 2001 年 11 月 16 日发售了欧版且只发售了欧版，PS2 版的欧版也已在 2002 年 3 月 22 日发售，美版由美国 ACCLAIM 公司代理移植，效果比 DC 版强出不少。

系统说明

标题画面

按 START 键进入主菜单后出现四个选项，分别是：

1、New Game——开始新游戏

2、Load Game——读取保存过的游戏

有关记录和读取。游戏可以随时存盘，但角色死亡或意外退出游戏后只能让角色出现在最新接触过的一个 CHECKPOINT（CLOUD 按：让我们暂且称之为“记录点”吧）处。记录点以触摸式终端机的形式存在，除了有记录点的功能之外，还可以为角色提供该区域的相关情报，按十字键↑打开地图能够看到以灰色长方体表示的记录点。游戏共可保存 5 个存档。

3、Options——选项设定

①Audio 音频：STEREO 立体声/MONO 单声道

②Vibration 振动：ON 打开/OFF 关闭

③First person controls 第一人称视角控制：NORMAL 普通/INVERTED 反转

④Subtitles 字幕：ON 打开/OFF 关闭

⑤Default 默认：恢复默认设定

⑥Save and Exit：保存设定并退出

4、Citizen Media Bank——公民媒体银行

游戏资料库，包括 8 段视频剪辑、60 段声音剪辑和 82 幅艺术作品，需通过调查记录点以及游戏场所的探索来获得。

游戏操作

左摇杆——控制角色移动

右摇杆——转换视角/切换瞄准目标

十字键↑——地图

十字键↓——当前任务

十字键←——道具

十字键→——密码破解软件

○键——校正视角到角色正后方/投掷手雷

×键——确定/动作/射击/在梯子上按住为下滑

□键——翻滚躲避/侧手翻(按住 R1 后配合左摇杆)

△键——取消

L1 键——进入 IRIS 分析界面

L2 键——贴墙/下蹲/悄声前进(配合左摇杆)

R1 键——瞄准/分析特殊物体

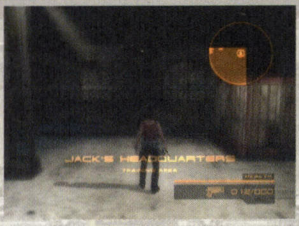
R2 键——未用到

SELECT 键——未用到

START 键——暂停菜单

全迷题解析攻略

第一关　杰克的老窝



控制莉莎开始游戏，从最前排一扇窗户前面的地上拾起 IRIS，沿旁边的铁梯爬上，再跑到平台边缘，推住左摇杆的↑可自动跳挂到对面平台上，按×键捡起地上的小药包，最后从平台边悬挂着按×键落地。之后系统提示可以使用十字键的四个方向来打开四项功能菜单。到记录点前下载莉莎、杰克和反动领袖 MW3M 的资料。莉莎发现 20 年前是杰克杀了自己的父亲，但他还没死。

杰克接到镇压地下民暴动的任务，赶往斯特恩的武器工厂，莉莎决定自己来完成这个任务。

第二关　莉莎首次执勤

来到斯特恩武器工厂的保安区域，进入后沿左前方的几道铁台阶绕到控制室后方，用枪引爆地雷，进入控制室，调查记录点，B 区大门打开，走出敌人，利用汽油桶干掉他们，进入 B 区通道，从走廊的另一端进入 B 区。

打倒巡逻的敌人，找到地图上的小黑点，射击木箱旁边的油桶，炸开木箱，沿梯子下到地下走廊。干掉走廊内的敌人，找到一扇由密码锁控制的门，暂时无法进入。进入另一间控制室，调查记录点，打开地上通往 B 区另半边的大门。

消灭走廊里的敌人，原路返回地面，和新出现的一批敌人战斗。之后进入左手边的门内，清除地面上的地雷后出门，遭遇大批敌人，逐个消灭。仓库大门无法从外侧打开，而外面的发电机也缺少电池无法启动，沿发电机所在墙壁向右走，爬上箱子，越过铁丝网。再爬箱子到仓库上方，翻窗进入，从梯子边捡起半自动步枪（AutoKill-101），悄悄下梯子，打倒守卫，夺得电池。调查门旁的控制台解除门上的电网，出门将电池放入发电机，仓库内地板自动打

开。

前往地下，这里是地下走廊的另外一半，从武器研究室内的研究员尸体旁捡到一张ID卡，打开道具菜单并将光标移至ID卡上即可看到4位数字（每次新游戏随机产生），到之前的密码锁门前，输入看到的数字，打开武器仓库的门。进入后与守候在此的一批杂兵游斗，都消灭后出来一个持火箭炮的黑衣面具男，进行BOSS战，不要被他的火箭击中。莉莎和杰克审问之，得悉这次行动的指挥是一个叫“CHE”的人。

第三关　地下国通路

安洁拉让杰克出马，到地下国去找到CHE，莉莎偷走了钥匙卡，独自前往地下国。首先乘坐大型货运电梯向下，途中电梯故障，扒住边缘挂下，进入一甬道，到头后从一个巨大的圆柱状的空间内走出。前方的铁板路未连接，无法继续前进，到右手方记录点旁的控制台前调查，输入4个字母[ABDE]使8个灯都点亮，接通开关，连通铁板桥。干掉从对面涌出的一批敌人，进门穿过走廊，在一个小仓库里先后打倒上下层的敌人。出门到一个岔路，首先击爆箱子后的油桶以炸碎墙壁，到圆盘控制器前调查后不断旋转左摇杆，使持续喷出的两道烈火变成间歇性，通过旁边的铁桥。

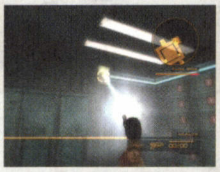
对面的走廊上设有地雷，引爆后使旁边管道喷火，阻断道路。铁闸门房间右边的墙壁有裂痕，调查头顶上闪烁的灯管后发现可射击，将吊灯管的铁丝打断，灯管将墙壁打通，进入房间，铁闸门口有手枪升级道具，旋转阀门打开铁闸门，同时令门外喷火管道停火。前行至通道尽头，沿铁梯下滑，注意途中会有喷火口不断喷火。快要到底时，莉莎偷来的ID卡不慎掉了下去。进入有记录点的房间，从箱子上拿到一个圆盘阀门，沿圆环路上的窄路贴墙走到一平台上，使用圆盘阀门将圆环路另一端挡路的货物吊起。

到下层，打开铁闸门，进入后沿铁梯向上，先调查后打断吊着箱子的支架，从地面砸出的洞下去。再把房间里的地窖盖上两个锁扣打掉，沿铁梯一直向下。进入布满地雷的通道，等对面的敌人自己引爆后向前走。通往对面的路被阻挡，调查并打断吊着货物的起重臂上方的支架，到旁边调查控制台，输入4个字母[BCDE]，连通铁板桥。

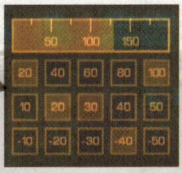
向前走，干掉通道里的敌人，沿路一直前走，到达一个仓库，解决上层的两个敌人，从平台边挂到左侧，按动开关，在时限内进入下发刚打开的门。

第四关　能量及循环利用场

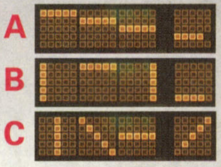
通道里布满毒气，注意先射随两旁的玻璃释放毒气，消灭敌人沿路走，一直来到室外，莉莎发现了CHE，一个精干的女人。打倒发电厂周围的敌人，上到2层的监控室，调查记录点，发电机核心处升起操作台，调查后可以给整个区域的电子门供电。来到之前不能进入的控制设施电梯室，打倒背对的敌人后乘电梯前往B1层。消灭一批敌人，从走廊的拐角捡到一把电磁枪，击爆走廊里的油桶使墙壁打通，调查后用电磁枪把里面的闸盒断路，使通电的门可以打开。



进门到下层，干掉所有敌人，从走廊里找到电池，走廊尽头的门需要调节电压到130V才能打开，将电池安装到机器上，把电压调节到130V。出门进入反应堆控制室，莉莎与杰克通话，发现地下民已经令反应堆过载，决定立刻赶往反应炉，尽快使变流器恢复正常。在记录点旁边找到1级密码盘，并从记录点处下载密码破解软件。



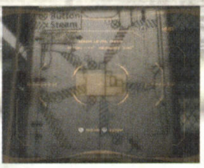
密码破解方法：按→键进入界面，选择密码盘级别后按×键，根据前三个方块中高亮小方块的图形规律来输入第四个图形，共需成功破解ABC三组图形即可破解此级别密码。LEVEL 1密码：



破解密码后打开LV1门，乘坐电梯到达B1层，莉莎发现了一个弹药库，而前方的路也被数道电弧所阻，调查记录点可以得知可以把分布在地上空地区域的三个配电器摧毁即可通过此处，看旁边的地图可知道三个配电器的位置。捡起一些塑胶炸弹，按照地图上指示的位置分别找到三个配电器，在其旁边放置炸弹并射击爆破之，返回通路，电弧消失。

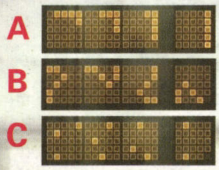
借助不断通过的箱子躲过激光的伤害，走到路的尽头，再用炸弹爆破墙壁，进入后与一个小BOSS战斗，胜利后从其身上得到保险丝。把保险丝装在柱子上的保险盒里，合上开关，旁边运货轨道的铁门打开，进入沿着箱子爬到上方，到一个控制台前按动开关，将轨道前方挡路的货箱吊走。返回大厅，把保险丝取走，轨道前的一扇门打开，从那里进入，爬进刚刚挪开货箱的空洞。

继续前行，下楼梯到达蒸汽管道室，需按动开关方可令相应的蒸汽停止喷发，每个开关旁边都能看到整个房间的布局图，下楼梯正对面的是1号开关，正确的出口在右上角，行动顺序为：1→2→3→1→翻过中央右侧的箱子→5→4→4→翻箱子→右上角门前。进入后调查记录点，蒸汽全部停止喷发，且房间里右下角的门打开。进入该门，下楼梯，打倒敌人，通过上下移动的电弧屏障，进入反应堆核心。此时核心即将进入过载状态，需要莉莎把周围三个能量变流器通过拉杆全部抬起，操作方法为：按×键抓住拉杆，不停按动左摇杆的↑和↓。途中不停出现敌人干扰莉莎，统统干掉。从新打开的门进入，沿路一直前行，打倒所有敌人，进入路尽头的电梯，回到上层空地，意外发现CHE就在这里。CHE先行离去，留下两个手下对付莉莎，干掉他们后，从其中一人身上捡起一张通行卡，可以打开空地另一侧的大铁门。



第五关　制造厂通道

进入一个宽敞的厂房，打倒敌人，有一扇2级的门暂时进不去，上楼梯进入另一道门，从房间里找到LV2的密码盘，破解密码后进入2级的门。隧道入口随着一阵崩塌而露了出来，和杰克通话过后继续向前走，调查并射击铁网门上的锁扣，进入。干掉几只机器蜘蛛，转动门边的阀门打开门。在墙壁前调查并安装塑胶炸弹，射击引爆，炸开墙壁。沿梯子一路下到最下层的沙地上，按L1键观察运输箱子的洞口右下方，找到可爆破的墙壁，放置炸弹并引爆干掉成群涌出的机器蜘蛛，向里走。

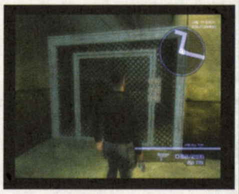


第六关　制造厂

沿楼梯下去，干掉工人，发现一扇3级门，暂时无法打开。调查记录点得知需要用保险丝来启动一些电气设备，将之前得到的保险丝放入电梯旁的闸盒里，启动电梯，上到2F层。沿通道走，出门后取走左侧的保险丝，原路返回，乘电梯回到1F，从电梯左侧的大门进入。借助箱子躲过激光，进入装配工厂。干掉工人，调查记录点旁的控制终端，得知需要先获得3个零件，然后才可以在这里进行组装。从上方的某扇门经过一条充满毒气的通道到达控制室，输入4个英文字母[ACDE]后启动装配工厂的大型货运电梯。乘中央电梯前往B1，到达后干掉敌人，分别放下两端的吊桥，在东工作站里找到了保险丝。乘电梯返回1F，选择A门放入保险丝后进入。

第七关 地面

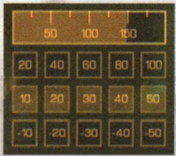
操作杰克从地面开始游戏。路线相当简单，只需要一直走并找出口即可。杀干净沿途的敌人，在打开一道有三个锁扣的铁丝网门后，来到一个院子。有一个浑身炸弹自称红木头的人，在地下民的掩护下从杰克的枪下逃跑了。和一批地下民作战，胜利后从角落里找到一个圆形阀门，到出口处使用，打开铁门。这里是杰克的伤心之地，他的儿子克里斯因为贪玩而靠地下入口太近而被巨大的机器蜘蛛拖走，杰克陷入了无限的悲痛之中……



干掉敌人，看到一个写着巨大①的操作台，调查记录点得知这是一个切割Blueprint的激光器，同房间内还有一个②号激光切割器。调查三角形区域，可以找到激光切割器的启动开关，将其打开，同时可以找到②号机器用的原材料Blueprint2。到②号机器前调查，按照旁边屏幕提示的形状进行走线：起点→F1→F3→G3→G4→H4→H5→F5→F9→D9→D8→B8→B7→C7→C6→D6→D1，输入完毕之后，三件零件之一被运到装配车间。

出A门进B门，在铁板路上捡到Chemical A，到下层又捡到了Blueprint1，绕了很大的圈子，在某处又捡到了Chemical B，关掉喷火口的阀门，到楼梯上将AB两种化学药剂通过机器混合[图，第二个零件也被运往装配车间。返回A门，到①号机器前，按照旁边屏幕提示的形状走线：起点→D8→D6→E6→E5→H5→H2→C2→C3→B3→D8，可以得到一把手持式导弹发射器。出A门进C门，利用起重机开关为自己制造通路，找到了一个导航元件。将元件装在机器上，得到一个数字：204，通过对频率调节器的调整，输入204[ABDFG/ABCDEG/BCEF]，第三个零件也被送去装配车间了。

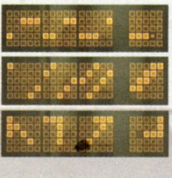
赶到装配台前调查，不料竟然组装成了一枚导弹！被运往武器仓库B1。和杰克联系过后，拆下C门上的保险丝，乘电梯前往B1层，找到导弹后调查，发现导航数字：1292。把保险丝装在密码门前，输入密码：1292。3级的门暂时进不去，先进旁边门，躲过导弹男的攻击，在房间里找到LV3的密码盘，返回3级门前，破解密码后进入。调查变压器，将电压数值调到150V，去掉挡路的熔炉。返回有导弹男的房间，贴墙走到之前取保险丝的地方，把保险丝放回去，然后调查中央的旋转开关，把断桥旋转90°。进入对面的3级门，和CHE决斗，她有一面防弹盾牌，武器是一把剑，还会释放"火焰魔法"。正面攻击对她无效，只有翻滚到她后面再开枪才行。打败CHE之后，她答应帮助莉莎。



A

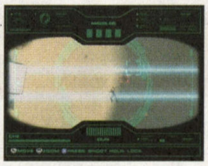
B

C



第八关 娱乐场通道

在CHE的带领下，莉莎来到了另一片沙漠，这里布满了激光，而沙地里到处都藏着机器蜘蛛，CHE主动提出爬过激光网去关闭它，但要求莉莎用狙击枪做掩护，帮她消灭不断涌出的机器蜘蛛。进行主视角的狙击游戏，操作：左摇杆为控制瞄准器移动，右摇杆为变焦，×键射击，按住×键为导弹，会出现一个方形的瞄准框，套中目标即可自动锁定，一次可发射4枚导弹，对付机器蜘蛛主要靠的就是导弹。注意CHE的HP，不可让她死去。CHE成功地关闭了激光网，但自己却跑了。沿梯子下到沙地，躲过或干掉不断涌出的机器蜘蛛，从CHE逃走的大门进入。

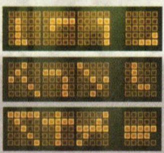


从梯子爬下，进入下水道，这里有电磁干扰，因此IRIS的地图系统暂时失效。路线非常简单，不至于迷路，只要小心机器蜘蛛即可。最终来到一堵破裂的墙前，引爆之，地图显现。到房间下层，和从墙壁后冲出的中型蜘蛛群战斗，结束后到墙壁后转动圆盘阀门，打开上层的一扇门。调查并射击悬在半空的梯子，使其落下，爬梯子到上层，进门来到另一段下水道。其中有毒气挡路，只得进入另一扇门，在里面莉莎看见了刚从地上跑下来的红木头。红木头害莉莎掉到了下层，小心隧道顶上的机枪，从有圆盘阀门的地方脱出，返回上层，调查并用电磁枪射击门左右两边的控制器，过桥。在仓库中打开大门，进入娱乐场。

第九关 娱乐场

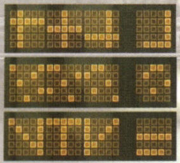
正门有激光挡路，选择从侧门走，可门上也布满了电网，沿着电线找到根源，调查墙壁发现可破坏，用炸弹炸开，发现闸盒，调查并用电磁枪搞定之，从侧门进入西外侧走廊。联系杰克，得知目的地在TV控制室。沿路走，消灭敌人后用电磁枪破坏闸盒，利用走廊一侧的箱子来躲过激光束，进入尽头的门内。这是一个美国西部小镇布局的摄影棚，干掉所有的敌人，沿路一直来到被激光封死的门前，和一个牛仔小BOSS战斗后，记住门上边三颗星星的图案，到一台老虎机前扳动拉杆，等正确的图案转到位时按×即可，使老虎机呈现和门上相同的图案即可开门。

经过一间SM房间后，进入道具仓库B，这里有4级门，暂时不能进。从大铁门进入前方仓库，打倒小BOSS，获得LV4密码盘。破解后进入道具仓库A。穿过布满激光的走廊，进入外星摄影棚，轮流按动周围一排控制台后，从梯子爬到2层，前往TV控制室，拉动老虎机拉杆，控制图案，打开控制室门。从房间中央的地上捡起一款增强视觉的软件，为IRIS安装后，按R3键可进入增强型视觉模式，能看到平常看不到的一些重要东西。



返回仓库，仔细调查墙壁，遇到可爆破的就都爆了，然后观察是否有电缆连接进来，或用增强视觉来看，若发现闸盒就用电磁枪把它搞定。将第三个老虎机的图案搞定，进入房间，向生化危机致敬！这个房间是典型生化式的，地上还可捡到一根绿色药草！谜题也很生化，看窗上的图案，按照上面的画设置房间两侧的画像，月亮代表夜晚，太阳代表白天。从移开的雕像下得到LV5的密码盘。

返回娱乐场之外，在台阶下用增强视觉找到东侧走廊门外电流的闸盒，搞定它。破解5级密码后进入。在牢房里见到了被关押的红木头汉克，从他那里得到了解除导弹发射的密码。一路返回TV控制室，和BOSS神经星作战，注意他会分体，用增强视觉可以看出哪个是正体。胜利后，莉莎未能阻止导弹发射，但有人在斯特恩武器工厂内部取消了发射命令。莉莎被醒来的神经星逮捕，杰克决定去救她，在联系过安洁拉后，前往斯特恩公司总部。



第十关 斯特恩集团

闯入大楼一层,黑客帝国式的战斗,随后获悉安洁拉被挟持至屋顶,乘电梯前往会议室。破坏其电视会议后,沿楼梯向上,在楼顶见到被汉克绑架的安洁拉。和汉克决战,胜利后立刻赶去救坠楼的安洁拉,她告诉杰克,他儿子克里斯未被机器蜘蛛害死,还在地下国,而莉莎也在地下,被神经星捉住关了起来,随后坠楼身亡。

第十一关 神奇工作室

莉莎从昏迷中醒来,发现自己被关在牢房中,房门自动打开,找到IRIS墨镜后,准备逃离此处。进入一扇大铁门,原来这里是神经星设置的一个游戏场所,必须要破解他的机关方可离开。第一关,踩下机关后,使用增强视觉模式可以看到竖杆间的电流,寻找缝隙,在时限内走出迷宫,到达出口。第二关,踩着地面上相同形状的星星前进,到达出口时需要爬上高台。第三关,大逃杀,房间中央的柱子会不断下降,敌人也是源源不断,尽可能地利用掩护吧。完成后,最大的机器蜘蛛震撼登场!它的弱点在屁股上,必须趁它高举两只前爪冲过来后产生的硬直时间转到其背后,攻击方可奏效

更多的大型蜘蛛出现了,莉莎不知所措,幸好一个神秘的蒙面男及时出现,手一挥,蜘蛛全部倒下……

第十二关 废弃地铁系统

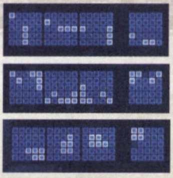
杰克全副武装,要为安洁拉报仇。沿路前走,下梯子,注意躲避喷火。来到北区地铁站内,打开楼梯旁的铁丝网门,发现电力供应缺少电池,沿铁轨向前走,首先捡起炸药和圆盘阀门,干掉破墙而出的蜘蛛,再爆破掉另一堵墙,从里面找到电池。用阀门打开铁门,从中得到电线,回到电站处使用电池,恢复车站供电,再用电线修好电车,车门打开。沿车厢走到车尾,下到隧道内,再爆破一堵墙,进入后打开铁丝网门,用电磁枪破坏开关,打开隧道内的门,在时限内跑进门内。

沿梯子下来,进入一条满是激光的走廊,借助柱子躲过激光。前行,爆破墙壁,得到圆盘阀门,在第一根柱子处转动,使其余柱子升起,继续利用柱子前进。沿梯子向下,到另一条隧道,利用增强视觉来找到4个电力开关,用电磁枪将其搞定,打开通向地铁出口的门。进入后沿路走,下梯子后来到研究及执行区域。

第十三关 研究与执行区域

发现莉莎的信号果然在这里。一路前行,干掉敌人,到达办公楼。从中间进入,有扇被电网所封的门,暂时不能进。西边走廊的电梯需要LV6的密码破解后方可使用,先去东侧走廊的电梯,到下层。沿路走,进入后干掉走廊里所有敌人,进入左侧台阶下的办公室,和小BOSS僵尸战斗,然后在房间内获得LV6密码盘。走出通道,到之前的电梯处,破解6级密码,前往B1。

A
B
C



在右侧的办公室内,杰克见到了奄奄一息的CHE,这个坚强的女人借用杰克的枪自杀了。在房间顶上的某角落找到了梯子,调查并射击两个锁扣,放下梯子,进入通风管道。从另一端爬下,来到走廊,找到一扇交织着横竖两组激光的门,必须同时令位于左右两条走廊的控制器失效方可进入。先去中间的控制室,隔着玻璃,杰克见到了不省人事的莉莎。还没等杰克释放莉莎,她便被传送走了。绕到前往刚才莉莎所处之地,从地上捡起遥控启爆器,返回横竖激光门前,分别在左右走廊的控制器前放置炸弹,在门前用遥控器引爆,进门。

乘电梯到1F,在办公室搜查后出去到大厅,乘坐西侧走廊的电梯到B1,经过一扇大铁门,再坐电梯下到B2。沿路两旁关着不知名的野兽,尽头的房间里,一个巨肥的家伙在等待杰克的到来。BOSS战,此人可凭借房间四角上的四个电磁器使自己具有能量护罩而不受伤害,必须先用电磁枪把电磁器先破坏,趁其失去保护时攻击,注意BOSS可以去修复电磁器,因此可以用电磁枪麻痹之,利用增强视觉可以看得更清楚些。

干掉BOSS后,走廊另一端的门也打开了,一路狂奔过去,正要将莉莎解救下来,不料大批机器蜘蛛出现,幸得神秘蒙面男援手,不过莉莎却又被传送走了。原来蒙面男便是20年前被杰克击倒的莉莎的亲生父亲,他由于某种原因要在当时杀掉自己的女儿。

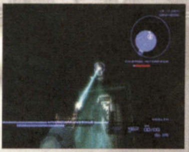
第十四关 自由

跟随莉莎老爸前进,到达建筑物内部时,他独自离开,把杰克留在了大厅。必须通过中间记录点的IQ测试方可打开左右两侧的门,所有试题均需在时间限制内完成,如果未达到要求的IQ分数(150~160)或是答错3题,则需重做,且周围会出现机器蜘蛛。全部题目种类如下,出现顺序随机,答案是高亮的符号:

1.选出和其他符号不同的一项
2.将三个方片排在一起
3.选出可以组成□的三个符号
4.按照上排符号的规律从下排中选出第四个符号
5.按5次梅花、1次红桃、3次黑桃
6.从下排中选出在上排出现过3次的符号
7.选出第2次出现在方片右侧的符号
8.按照闪动的频率来重复(124343或114223)
9.从下排中选出在上排出现过3次的符号
10.选出红桃右侧第2个符号

通过测试后,大厅左右两侧的门打开了,放出两只中型蜘蛛,但也要攻击其屁股方可奏效,消灭它们可以得到两枚圆球。把圆球放置在大门两侧,进入。来到一个奇异的地方,莉莎被关在这里。先后干掉两只蜘蛛,从另一侧的大门进入,从时而中断的道路上前进,在尽头乘坐电梯,到达一房间,消灭敌人后,启动四个控制塔,令激光打开封闭的门。进入后救出莉莎。

准备前往"自由"核心,调查电脑系统。进入旁边的一扇门,在一件看起来很强大的机器服装前找到一枚圆球,将它放置在外面用记录点打开的门里,房间中心通往中央处理器的电梯门打开。前往B3,电脑和杰克对话,告诉他很多秘密,还让他见了自己行尸走肉般的儿子克里斯……去救正在被"自由"采集DNA的莉莎父女。和克里斯战斗,注意它也是有防护罩的,需要先将门框上方的充电器用电磁枪干掉,然后再找机会绕到克里斯后方,趁其没发现时用电磁枪解除它的防护罩,然后再用其他武器攻击。



第十五关 自由·核心

再度控制莉莎,沿路不断前进,在进入主CPU室时,干掉两只蜘蛛,获得两枚圆球,分别放入墙内,打开大门。乘电梯前往B4,在房间里根据头顶上方的提示牌(用增强视觉模式看),先后两次踩亮的方块和暗的方块,打开左右两扇门,获得圆球,打开中间核心的门。

核心中一片洁白,巨大的处理器已经开始全速运转,首先要对付的是中央核心的挡板,用武器击碎之,露出核心部分,用电磁枪使整个系统停止旋转,然后选择外围四根柱子之一,在时间限制内输入指令。重复以上动作,注意核心会在每个阶段增加激光束。最后核心完全打开,莉莎一枪击碎了它。莉莎的父亲终于去世了,杰克和莉莎也终于得以逃出生天。

VR战士电子世纪

审判之六的野望

バーチャファイター CYBER GENERATION サイバージェネレーション ジャッジメントシックスの野望 ™

文:小夜　责编:星辰

游戏系统篇

基本操作

方向键上下 控制小地图的显示比例　　方向键左右 显示/关闭小地图

左摇杆 控制人物移动

右摇杆 发射钩锁(进入可挂钩的物体范围时会有音效表示,同时该物体上会出现提示用圆形光标。)

△ 发动 soul 技(需要装备相应的技能,消耗 SP)

○ 对话/确定/普通攻击(最初为三段,全部为六段攻击)

□ 防御　　✕ 取消/跳跃

R1 发动シナプスブレク(后面简称为 SB)

R2 与宠物ビット对话,可以了解当前应该做的事情。

L1/L2 视角切换(按住 L1 可以固定视角)

select 无用　　start 打开菜单

主菜单说明

ステータス 状态,可以察看塞以及比特的当前情况

バーチャソウル 虚拟之魂,简称 VR-Soul,装备已经获得的 VR-Soul。

强化ツール 强化工具,装备以后可以提高各方面的能力。

ロストデータ 丢失的资料,即 lost data,同一人物的资料收集三个之后便可以释放该人物的完全能力,掌握最后的必杀技。

ログアウト 登出,回到猎人中心

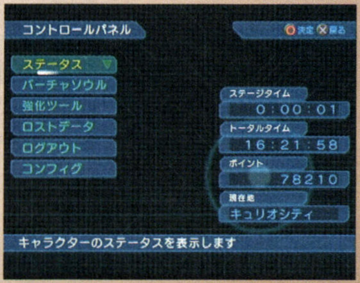
コンフィグ 游戏设定。

ステージタイム 场景游戏时间,影响到过关评价。

トータルタイム 总游戏时间

ポイント 点数,相当于金钱

现在地 当前所处迷宫的名字



进阶操作解说

钩锁移动

类似空中飞人的游戏。只要将钩锁挂在地图上一个个浮在空中的圆点就可以进行"飞人"移动了,只不过,需要注意一点,游戏中不同颜色的挂钩点性质是不一样的。

▲最普通的挂钩点,挂上后会做 120 度摆动。

▲全自动挂钩点,搭上后会自动将人带到目的地。

▲黄色挂点加强版,会做出 360 度旋转,飞行极远,注意选择合适的摆动角度进行跳跃。

▲在空中来回移动的挂钩,唯一的缺陷就是移动中方向很难调准……

右上四种挂点的属性可以在游戏开始时的练习模式中进行训练,因为游戏中挂钩出现的地方非常多,所以钩锁的操作一定要熟练掌握。

二段跳　需要注意的是,第二跳的时候必须是在空中最高点才可以发动,而且第二跳是可以改变方向的。

攀爬　空中靠近物体的时候,按住上就行,然后可以进行左右移动,上+×为翻上,×为落下。

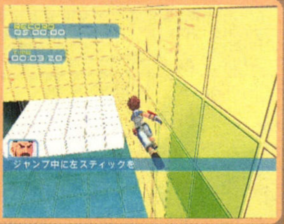
紧急回避(轻按□键)　完全无敌的移动方式,虽然距离比较短,但是可以在人群中逃脱,同时在回避一些大范围的攻击上,非常有用。

注意紧急回避不是最初就会的,需要购买强化工具安装才可以(第一章结束后就可购买)。

受身　被打倒时按下□,会加快起身速度,但却没了无敌时间。

翻滚移动+起身攻击　倒地的时候按下×,配合方向键可以做到翻滚起身,拥有无敌时间,并且起身攻击第一段为浮空攻击。

踩墙移动　空中靠近墙壁以后按住□键,同时配合方向就行了。踩墙壁过程中无法攻击,不能自由转向。下墙壁的时候可以自由落下,也可以利用×键跳跃离开……另外,不是所有墙壁都可以踩……



人物状态解说

赛(セイ)　虽然可以升级,但是升的等级只是猎人工会等级而并不会提升自身能力。

HP 体力,变成 0 的话就 GAMEOVER。提升上限只能靠强化工具。

SP 发动 Soul 技,以及 SB 攻击时就会消耗,注意,如果 SP 全部消耗完时,人物会进入虚脱状态(全身暗红色),此时不可以发动 soul 技以及 SB 攻击,同时自身防御力下降,不过这段时间的 SP 会自行恢复。如果觉得 SP 不够用的话,这么"透支"一下也不错。平时 SP 可以通过攻击一切可破坏物体(特殊道具箱除外)来回复,提高上限依然需要强化工具。

攻击力 基础为 100,影响到攻击的威力,可以通过强化工具提高。

防御力 基础为 100,影响到人物自身防御力(很重要的一环),可以通过强化工具提高。

▲SP 消耗完毕之后角色变为暗红色

比特(ピット) 虚拟生物,每个猎人都有的,平时会提供一些情报,并且有时候会根据自身能力做出攻击和辅助手段。

比特一共可以变成 13 种形态,但是它本身是不会升级的,必须通过道具来改变其数值,从而进行变化。以下顺序是根据从左到右,至上而下的排列,至于需要进化的数值游戏里面可以一目了然,这里不多说了。

タイプ:ウサギ
效果:可以探索重要道具
タイプ:サカナ
效果:用牙齿对敌人进行攻击
タイプ:トリケラトプス
效果:对敌人进行突进攻击
タイプ:ゾウ
效果:一定几率自动防御敌人攻击
タイプ:ネコ
效果:容易发现身边的危险环境
タイプ:イルカ
效果:少量回复 HP
タイプ:イヌ
效果:会自动收集データチップ
タイプ:クラゲ
效果:对敌人进行麻痹攻击
タイプ:グマ
效果:告知敌人的情报
タイプ:ライオン
效果:攻击背后的敌人
タイプ:カエル
效果:掉落时候不会减少 HP
タイプ:クジラ
效果:随机丢出回复道具
タイプ:プテラノドン
效果:可以进行射击攻击

强化工具

可以在猎人工会的商店里面买到,不同等级的工会卖的工具是不一样的。也有一些好的工具会在迷宫中出现。

强化工具的安装不同于一般的游戏道具,采用类似俄罗斯方块的类型,在一个 3*3*3 的立体空间内进行自由组合搭配。如果能够将全部空间填满,还会有附加数值哦。注意正中间的红色方块是不能安装道具的,选定道具之后可以用左摇杆控制道具安装的位置。

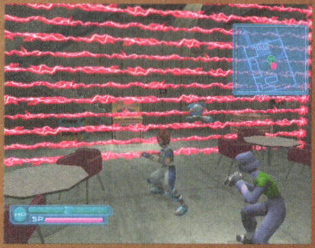
工具的种类一般是提高数值的,但也有很多特殊的,类如提高攻击回合数,紧急回避,down 攻击,HP 道具回复量增加等等,这对于冒险是非常有必要的。

地图系统

本作的地图是非常非常非常大的……但是,却并不是所有地方都能去。

大地图上一共有两种最常见的阻碍,一种是带有沙粒的屏障,这种门只有得到"修复系统道具(修复プログラム)"才可以打开,而在这种障碍的附近,一定会找到相应的修复プログラム,仔细寻找吧。另一种是红色的电磁屏障,一般只要将区域内的敌人全部消灭这种屏障就会解除。除去以上两种阻碍,还有一种是带有能量的屏障,只不过这种出现比较少,解决方法只要找到能量开关就 ok 了。

▲这种障碍须获得相应修复工具才能通过


▲这种障碍只要全灭该区域敌人就可以

地图提示

所有能够打开的门,都会用圆形光标表示出来。另外与 NPC 交谈时,也会出现这种圆形光标。

记录点

不光可以记录,还可以回复所有的 HP 和 SP。

バーチャソウル(VR Soul)

游戏的魅力所在!!《VR 战士》中的人物登场,找到他们并与之对战获胜的话,就可以习得该角色的一招必杀技(VR Soul),装备之后就可以在战斗中使用了。VR Soul 是分等级的,星数越多,等级越高。

▲这个箱子需要 3 级 soul 技才能打开

游戏中的 VR Soul,多数是在特殊道具箱内,这种箱子利用一般的攻击没办法击破,只有使用对应箱子上星数的 Soul 技才能打开。不过也有少数 VR Soul 是直接藏在迷宫里的,找到就可以获得。

按 R1+□键可以召唤出 VR 战士的人物作强力一击,类似于动作游戏中的"保险"设定,会消耗自身 HP。初期的威力虽然不大,但是如果获得了人物的ロストデータ(Lostdata)就可以提升威力,将同一人物的 3 个ロストデータ全部收集的话,那么该人物的威力就会被全部释放出来。

获得ロストデータ的方法有三种:1.完成小任务获得;2.谜宫里获得(标有星数的特殊箱子,或者场景内直接可以看到);3.利用 VF 召唤技能击倒敌人,有一定机率获得。注意:前两种获得的都是 ver3 系的资料,而 ver1&2 只有靠击破敌人获得。

攻击系统

普通攻击的属性分析

普通攻击最大 6 段,最初 3 段,速度很快,可以连所有人物。但从第三段过渡到第四段的时候会有一个延迟,对于一些速度灵活的人物,连续攻击会被中断。第六段为浮空攻击。以上 6 段攻击对杂兵基本全通用……

对于浮空的敌人可以利用钢锁挂住然后接以空中连续技,空中普通连续技为 3 段,第三段的时候攻击成 down 属性,并且弹地的时候会有一个小幅度振动,可以继续在地面上展开连续攻击。

soul 攻击的属性分析

soul 攻击一共有 6 种形式:

チャージ 按住△蓄力,威力会根据蓄力的时间提高,同时蓄力最大的时候为防御不能技。招数本身多数为前方攻击判定,没有浮空效果。需要注意,蓄力过程中不是无敌的。

スロー 指令投,△+□。投的时候完全无敌,并且丢出去的敌人也存在着攻击判定……

アッパー 浮空技,快速输入△。出招速度很快,收招硬直时间短,而且浮空位置很高,可以发动空中连续技。注意,有一些浮空技对地面也有攻击判定……

ブロー 强攻技,输入方向键+△,最常用的技巧,攻击位置判定极大,并且出收招时间很短,可以连在一切攻击后面作为追加打击,部分技巧在攻击同时产生浮空属性,可以继续追加打击。

ダッシュ 冲刺中△，多数为点攻击，少数为面攻击，也存在着 360 度攻击的技巧，招数发动很快，但注意某些本身为冲刺的技能，收招速度的确是慢的可以。

ジャンプ 空中△，多数的作用是用来击破放在空中的特殊道具箱子，但是只要稍加转换，这个招数的用途可以说是最广的。招数本身命中后会出现浮空属性，部分招数攻击命中后会追加二段跳属性，对于有些出招速度快的技巧，可以在空中普攻第二段后取消使用，产生第二次浮空属性，利用钩索挂住可以继续追加，对于普攻第六段打中后，但浮空较小的敌人，可以利用小跳攻击提高浮空位置，但难度非常高，需要反复练习。

最后，所有 SOUL 攻击都会有收招硬直，只是长短问题而已

SB 的使用技巧

SB 即シナプスブレク，是类似于黑客帝国里子弹时间的设定。发动 SB 的时候，自身速度加快（也可以说成敌人速度变慢），浮空延迟时间加长，SOUL 攻击硬直取消，可以很容易形成无限连击。

所以，以普攻 3 段（6 段也行，只是对 BOSS 的时候很少连上）发动 SB 攻击，而后接以连续的 SOUL 攻击可以产生极大的伤害！对于浮空或者空中的敌人，当钢锁挂钩以后发动 SB，可以在空中连续追击，形成无限连，并且空中的 SOUL 攻击可以连续发动。

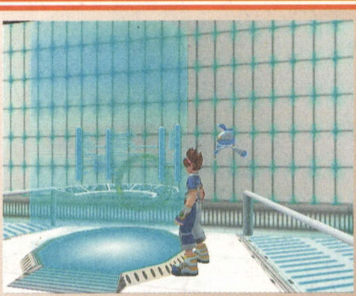
由于 SP 的长度有限，所以不可能做到彻底的无限连击，因此在 SP 快用完的时候利用浮空属性攻击，然后中止 SB 模式，利用钢钩挂住继续攻击回复 SP。对杂兵战的时候，SB 模式可以在普攻第六段以后发动，并且要刻意选择人多的地方发动，来达成高 HIT 数的攻击。而 BOSS 战时，则使用无限的 SOUL 强攻击进行最大伤害，在进入虚脱状态以后，还是和 BOSS 玩老鹰捉小鸡的游戏，等到 SP 回复满了之后，再继续……

注意，在 SB 模式中，一切的伤害全部用 SP 来承受，也可以看成一种救命的方式。并且，只有在这个模式下的高 HIT 攻击配合 SOUL 终结技才有最大可能打出那稀少的 HP 回复道具。

データチップ

类似于金钱的东西，利用 SOUL 攻击解决敌人的时候会出现比平时多的データチップ，而高 HIT 的攻击也可以提高データチップ的产量……

登入与登出



◀这个就是登入和登出用的操作台

在得到迷宫地址以后，就可以利用登入装置进入迷宫，注意一点，第一次进入全新的迷宫由于剧情的关系是不允许自己登出的。所以，事先要做好记录准备。但随后再次进入先前已经进入过的迷宫时候，可以在菜单选项里选择手动登出（ログアウト），登出以后データチップ以及入手的バーチャソウル保留，但没有过版评价。

最后要说的是，游戏中的商店没有购买 HP 回复的道具，所有 HP 回复都在迷宫内获得，而且不能累计，途中要多多利用记录点，千万小心。

过关评价

会根据游戏时间，HIT 数，SOULFINISH 数，受伤害数来给个总体评价，同时决定经验值的多少。但由于先前已经说过了，这个经验值只是决定工会等级的经验值，并且获得 S 评价也没有什么奖励道具和データチップ，所以，各位看着办吧……

游戏攻略篇

STAGE 1 キュリオシティ

首先要和一个男性工作人员交谈，进行猎人训练，完成全部的训练之后，才能进入第一个场景。注意训练的最后一个场景，有一个箱子需要在挂钩上旋转，看准时机跳起然后攻击才能打到。

初期街道（后方阳台上可以得到一枚徽章）利用挂钩移动进入下个场景→继续利用挂钩从天台进入仓库→剧情后习得 SB 攻击能力→进入酒吧，在酒吧 2 楼的小木箱子里得到第一个 soul，利用 soul 攻击打破玻璃跳下，进入地下停车库→全灭停车库敌人后得到修复工具继续前进（这里有一个特殊道具箱可以得到舜帝的 soul）→进入大厅后按下电梯上楼（1 楼可以找到沃鲁夫的 soul），在 4F 里侧利用挂钩前进，找到修复工具以后进入斗技场→全灭敌人后出门，上楼挑战 BOSS。

BOSS 攻略

BOSS 速度很慢，但是没有受伤硬直，利用 SB 的多段打击可以轻松解决。边上有很多杂兵，不怕没有 SP 补充。另外箱子里面有很多补充 HP 的道具，所以基本上没有难度……

STAGE 2 ワイルドコリダー

初期剧情→沿着林间小道一直走（开始处第二个岔路往右可得到里昂的 soul）→找到修复工具 A 以后继续前进（这里有个二星级箱子，以后等有了二级技能再来拿吧）→跳下高台继续前进（这里有个箱子需要空中 soul 技才可得到，以后来吧）→利用挂钩前进（小屋内可找到杰弗里的 soul，另外击破一块大石头可找到里面的猎人徽章）→利用挂钩过河（在纪录点的反方向侧，利用移动的挂钩可以找到雷飞的 soul）→BOSS 战。

BOSS 攻略

同时对付 3 个人……但是没有什么难度，当三个杂兵料理吧，周围都是 HP 回复道具，轻松解决。

STAGE 3 ツインアクシス

初期剧情→消灭地铁站的敌人后进入大厅→大厅内可以得到修复工具 A（以及找到陈佩的 soul。注意，这里的黄金 sonic 雕像谜题的解谜方法就在那六个柱子背后的白色按钮上……）→剧情后进入工地（这里可以找到杰弗里的 soul）→在地下工事设施找到电梯开关后，坐电梯上楼（这里可以找到葵的 soul，不过建议先将电源打开以后再去寻找会简单一些。）→通过走道后进入外部工地，利用升降开关调节吊车臂的位置，然后坐电梯到楼顶（这里可以找到 Jacky 的 soul，对动作操作要求考验很大）→电梯里面解决掉一些杂兵以后，就会挑战 BOSS。

BOSS 攻略

非常难对付的一个家伙，注意当他使用分身的时候是完全无敌的，并且如果攻击了错误的分身会被毒晕。对付这个 BOSS 还需要多利用紧急回避来躲开他的扩散手里剑，并且尽量利用 SB 近身攻击，剩下的就考验玩家的操作技巧了。

STAGE 4 キュリオシティ

初期剧情→接受芳的委托完成晋级任务，而后进入迷宫→利用挂钩上高台找到修复工具 A 进入下个场景(这里第二次进行游戏的时候可以在小船边上找到一个陈洛的 soul)→击破桥上的守敌进入城内(第二次游戏的时候可以在地图右侧找到影丸的 soul)→在城内先击破一台机器人得到修复工具 B，随后利用修复工具 B 逐一进

行破解(注意一点，此处的般若像会在你背对的时候发射激光，而城的左侧在第二次游戏的时候可以找到莎拉的 soul，而用三级技能攻击进屋后笔直走所到达的墙壁可以进入秘室，找到猎人徽章)，随后踢破庭园中央的石柱后发生剧情进入下个场景→这里其实很简单，和早见玩捉迷藏就可以，凡是有他的地方都会有剧情的(第二次游戏的时候可以在一处小屋内找到晶的 soul)，最后找到了早见，可是他却被不明实力的人给抓走了→找到早见，进入 BOSS 战(强制)

BOSS 攻略

一共要打两次。第一次会隐身，但可以根据雪的痕迹找到她。第二次战斗的时候，在她召唤式神的时候是无敌的。那些式神攻击力很高，但防御一般。BOSS 只要利用三段普攻+SB 强攻击的套路就可以解决。胜利之后对战陈佩，习得飞燕弹腿。

STAGE 5 ダークネスポート

初期剧情→先前往 8 号仓库解除机关，而后返回 2 号仓库解除能源锁进入第二区域(房顶上可找到梵妮莎的 soul)→同样是前往 21 号仓库解除机关，随后进入 15 号仓库触发剧情，然后进入码头(这里可找到两个 soul，分别是里昂和沃鲁夫的二级技能)→一直走进入码头的集装箱堆放处（这里可找到一个梵妮莎的得 soul 及一枚猎人徽章)→利用连续的挂钩跳跃找到修复工具进入泊船处(这里难度很大，几个重点飞跃的挂钩都是 360 度的旋转挂钩，同样打开所有机关就利用隐藏的移动挂钩找到陈佩的 soul)→全灭所有敌人后上船→BOSS 战

BOSS 攻略

所有攻击都不能防御！多利用紧急回避来躲开 BOSS 机器人的大范围攻击，然后利用 SB 进行强攻击，虚脱的时候开始玩捉迷藏，反复几次就能搞定。

STAGE 6 タイフォン遗迹

初期剧情→完成 ExA 等级晋级测验（通过测试或者连续失败 20 回以上都可以获得晋级资格)→在遗迹外部的石堆里面找到修复工具 C(仔细寻找可以找到一个跳下去的地洞，里面可以找到莎拉的 soul 以及一枚猎人徽章)→进入遗迹大厅，打破暗门找到修复工具 A→在 A 区域需要踢那些石柱才可以打开暗门(可以找到雷飞的 soul)→B 区域是一个斗技场，墙壁上的那些门上的角色对应着相应的 VRsoul，只有使用该角色的 soul 技才可以打破门（这里可以得到晶的 3 级 soul 技，以及舜帝的 soul)→C 区域的只要利用挂钩就可以通过(可以得到 Jacky 的 soul)→D 区域则是选择水位高低，每一个开关上的点对应着一个楼面(这里的暗门内可以得到葵的 soul)→当四个区域的所有门机关打开以后，进入中央的通道(里面的敌人很难对付，建议逃跑)→最后找到芳的哥哥，并且与诱捕猎人的 BOSS 开战。

BOSS 攻略

芳的哥哥会丢出一些回复道具，而且其本身也有一定的实力，不用太担心。至于 BOSS 召唤的两个小兵是打不死的，而 BOSS 本身在遭受连续攻击以后会利用无敌时间逃跑，不过逃跑过后会有一个摆 POSE 的空隙时间，汗……利用 SB 攻击穷追猛打就行了。

STAGE 7 千洞街

初期剧情→一路追踪那个抓住比特的飞行物体来到街道 2（路上的广告横杠可以找到 Jacky 的 soul，另外此处还有一个 3 级箱子，里面是一枚猎人徽章)→在街道 2 的尽头击破那个飞行物体救回比特，并且找到修复工具 A（广告横杠上可以找

到杰弗里的 soul，而将一处敌人全灭后进入一间被电磁网包围的屋内，可以在柜子找到影丸的 soul)，然后再由房顶进入原来不可以进入的区域→强制剧情后杀入豪宅，进行 BOSS 战。

BOSS 攻略

这个 BOSS 就是先前遇到过的那人，蓝德的同伙——夏德。但似乎已经被洗了脑，而且同样可以利用 VRsoul 的能力以及发动 SB 攻击。对付他的方法只有一个，利用大厅上方的绿色挂钩来回避他的超杀攻击，然后等他解除 SB 状态的瞬间进行猛攻，反复如此就行。四周角落有很多血，只要会逃应该没问题。

STAGE 8 メインサーバー

初期剧情(对战陈洛，燕子掌习得)→进过一段狭长的通道（都是敌人，而且很难对付)，来到电梯室→击破初期 3 关的 3 个 BOSS 以后启动电梯(打法和从前一样，但是难度高了很多，没有回复补给。)→电梯里面解决无数个敌人(同样多利用 SB 强攻击和捉迷藏)后，来到中央室→中央室里对战托卡的原型水银女王(VF 系列的最终 BOSS)。

BOSS 攻略

其实难度不高，SB 攻击+捉迷藏就可以搞定了。只要注意一点，托卡起初是没有受伤硬直的，用游击战削减她的 HP 吧，半血后就会发生剧情了。然后，就很简单了……

战胜托卡后来到顶楼，展开最终战。最终战第一场：没什么可说的，和打杂兵一样。

最终战第二场攻略

BOSS 变身之后攻击力提高了不少，而且攻击的方式也非常有威胁。在远距离 BOSS 会使用大范围的攻击，只有不断的跑才能回避掉。利用 SB 对 BOSS 进行连续攻击，虚脱状态后就继续不停的跑……

当 BOSS 的 HP 被消减至 40%以下的时候，他会巨大化，这时候只能趁他在空中聚能量的时候，利用钩索甩动跳到他面前用 SB 连续技猛攻，这样才可以让他变回原样。然后，继续中距离不断的跑……如此反复几次就可以干掉他。另外要说的是，这个 BOSS 防御力非常高。

全 soul 技收集

游戏中共有 45 种 soul 技，其中大部分藏在迷宫里。在前面的攻略中，已经给出了迷宫中可以找到的 VRsoul 的地点。剩余的 VRsoul 则需要收集齐角色的ロストデ-タ，然后和 NPC 对话，并前往 mission 中挑战，胜利之后才能得到。基本上，所有角色的三星级 soul 技都需要这个方法才能获得。下面列出所有需要收集ロストデ-タ才能获得的 soul 技的名称：

アキラ(结城晶) 崩击云身双虎掌、修罗霸王靠华山(此为 4 星 soul 技)
サラ(莎拉) ドラゴンスマッシュキャノン
パイ(陈佩) 飞燕烈脚
ラウ(陈洛) 腾空虎穿脚
シュン(舜帝) 飞天崩击
ジェフリ-(杰弗里) スプラッシュマウンテン
ジャッキ-(Jacky) ライトニングスト-ム
カゲ(影丸) 奈落落とし
リオン(里昂) 飞天双空脚
ウルフ(沃鲁夫) ジャイアントスイング
アオイ(梅小路葵) 袖车
ベネッサ(贝妮莎) バックチャ-ジキック
レイフェイ(雷飞) 箭疾步

ZWEI!! ツヴァイ!!

双星物语

Falcom 在日本 PC 游戏界是"有如神一般存在"的厂商。在如今 3D 化大潮下，Falcom 依然坚定不移的高举 2D 游戏的大旗，并且以精细唯美的风格赢得了无数玩家的心。这次的《双星物语》是由 Falcom 制作的一个小品级 RPG 游戏，玩家可以从这个游戏中体会到 Falcom 那种不同寻常的游戏韵味。

文：胡索·艾云

系统篇

基本操作

方向键左摇杆　　控制角色行动，斜着移动能增加移动速度
○：确定/攻击（按住不放为蓄力攻击）
△：使用道具
□：切换所控制人物
×：取消将装备栏的道具丢出
L1&R1：装备栏上的光标左移动一格
L2：替换袋里的装备品到装备栏上
START：进入选项菜单

游戏画面解析

①HP：最大为 100，10 颗心，1 颗心就代表 10 的 HP

②蓄力攻击：心下面的是蓄力，分为 3 种

紫色：2 人+狗的蓄力：习得"电击爪牙走"后，2 人+狗同时击中敌人 5 次，就能获得一个蓄力。

2 个星星：双人合体攻击，习得"双槌飞天翔"后，2 人同时击中敌人 5 次，就能获得一个

笑脸：普通蓄力攻击，不断攻击敌人就可以获得，在习得"王者练极年功"前，最大蓄力为 4 次，习得后最大为 10 次。但是以现在的 HP 为准，有多少颗心就能蓄力多少次。

③左下角的角色不时会给点游戏的小提示

④下方的为装备栏，宝玉，防具以及辅助的磁石、钩索等只有放在装备栏才能发生效果，食物也可放在这里，以备随时使用。

⑤装备栏上方为会心一击槽，当蓝色进度条到达红色的区域，会产生一段绿色的区域，此时按下攻击就能发动会心一击。

升级系统

游戏不像一般的 RPG 那样打倒怪物获得 EXP，而是靠吃掉食物，在回复的同时增加 EXP。越高级的食物增加的 EXP 就越高，在酒馆的クライティ那里能以 10 个食物换一个更高等的食物。食物只有打倒敌人或从宝箱里获得，在商店里是无法买到的。

攻略篇

序章 失扬の宝玉

一如既往的早晨，做完饭的我去叫大懒猫皮皮洛（ピピロ）起床。嗯？通常的情节不应该是可爱又温柔的女生来叫我起床的吗？可惜这里是《双星物语》啊……皮皮洛？是我的姐姐啦，小时候父亲再婚时，新母亲带来的女孩，只不过是早我 1 个月出生而已。

被叫醒的皮皮洛居然怪我吵醒了她吃东西的美梦，真是……再不快点就要迟到啦！

……上课时，修女提到了 500 年前的魔法战争，在最后的战役里，圣骑士帕拉迪斯（パラディス）和圣女蒂阿拉（テイアラ）领导人类进行战斗，终于使世界重新恢复和平。圣骑士可是我最崇拜的人呢。

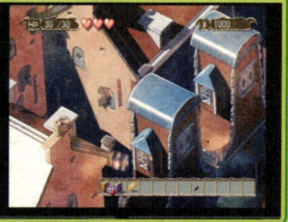
下课后，我们看到一个陌生的蒙面男子，皮皮洛立刻开始不切实际的幻想……蒙面男子的目的地是我家前面的神殿，莫非是去参拜的么？总觉得有些奇怪，还是跟上去看看吧。

一走神殿就看到守护神殿的保罗（ポール）昏倒在地上，莫非是蒙面男子干的!?在供奉神像的祭坛里，蒙面男子正在逐个取走神像！这个该死的小偷，把神像还来！蒙面男子轻易躲过了我们的攻击，并且用高等瞬移魔法离开了。

将事情的经过告诉村长后，我决定去追捕那蒙面男子。不过皮皮洛却反对我去，理由是"布库不在了谁来做饭"……这时，村子里的大富翁普休凯（プシュケ）的女佣普拉姆（プラム）来传话，谁能找回 6 尊神像，就重奖 10 万元！皮皮洛听完马上改变了态度，"遇见不平就要挺身而出"！其实是为了独吞那 10 万元吧……

CHECK POINT

从道具店的普利克（プリック）那里得到アイテム事典，可以查看得到的道具用途等等。在医院接受治疗的保罗那里能得到スコアブック，能够查看在各迷宫的成绩等等。在埃利亚（エリヤ）那里能得到キャラノート，能够查看遇过的人的资料。最后到凯特（カイト）家和他交谈取得魔兽词典，可以查看打倒的魔兽资料。大富翁普休凯家右边的树后有一条到达屋后的道路，终点那里有能改变主角名字的道具，进入普休凯家，走到最上面，从开着的窗子进去，往左边走，能得到改变宠物姓名的道具。往湖里随便丢个东西进



去，会引出泉の精灵，以后根据迷宫的通过等级可以在这里换到好东西。获得高等级的关键：0 伤害，尽快通过迷宫，打到一定数量的敌人，以及尽可能的破坏迷宫的罐子一类。）

出到世界地图后，先前往沙漠旁边的ヒポリタの丘，进去能听到有动物的叫声，调查井后再去身后的帐篷里取得绳子，就能将宠物救出来了，建议以后都带上它，宠物能自动拣起地上的道具，方便的很。

カヤバの森

森林右边有个 LV00 的迷宫，在里面熟悉下攻击系统，深处的门是找螺旋桨的地方，以后再来好了。

パーヴェル庭园：中央水路（推荐 LV01）

在 2 层有一条蓝色的小飞龙，将它逼到角落，不间断的攻击差不多 200 多下才能结果它。2 层可获得道具プルトップ（拉环，第 4 章可以去兑换装备，以后的迷宫中都会有这种道具，记得收集）。

在庭院分歧处遇到了 2 位宝物猎人：ナタ▮リヤ（纳塔莉娅）和トム（特姆），虽然她们劝说不要再深入了，然而热血沸腾之时，怎么可能就此罢手？不过她们很好心送了个冒险之翼……

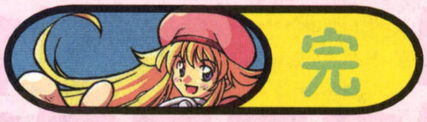
CHECK POINT

在庭园分歧处的 SAVE 点左边有：アイテム袋、冒险の翼、爆弹。

クロップ洞窟：洞窟间道（推荐 LV02）

路上有部分门需要将蘑菇推上座台才能打开，3 层有 2 座会喷火的石像，用爆弹就可以解决它们。

在洞窟深处遇到的神秘男子，教了我一招"百武天眼·改"，这下能够在小地图上看到敌人的位置了，哈哈！



第 1 章　迷の猫

カヤパの森：森林本道（推荐 LV03）

在出发之前，先回村子的武器店买"プッシュ手袋"，进入迷宫前，要在有脚印的地上站上几秒才会开门。1 层的大石头后面什么也没有，不用浪费爆弹了。2 层里有块太阳图案的石板，装备上"プッシュ手袋"推开，里面有随机的 10 样食物。

在森林分歧又遇到那 2 位宝物猎人，提到里面深处需要有重力魔法才能通过的地方，让我们回村子的武器店详细了解情况。

カヤパの森：分歧—祭坛への道（推荐 LV04）

迷宫前的石板用"プッシュ手袋"推开，1 层找到的ルアー后能换回钩索，才能进入那些被河流阻挡的区域。1 层里的 4 个控制杆，以初期为准（左上向右方，其余向左），依次攻击左上，右上，左下，就能打开下方的门，里面能得到一个プルトップ。之后再依次攻击左下，右上，左上，右下，就能打开左边的门。

2 层有更加复杂的 9 个控制杆，分布如下（在左上有个恢复初期排列的按钮）：

1 2 3
4 5 6
7 8 9

依次攻击 1、6、3、5、9、7 就能打开左边的门。恢复为初期排列后，攻击 6，就能打开下方的门。2 层可以得到风ノ花（进入土之巨龙迷宫必备的 4 朵花之一）。

偶是可爱的分割线~~

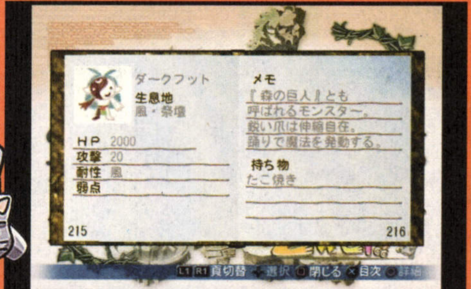
CHECK POINT

进入"风之祭坛前"的区域后，前往 SAVE 点路上的下方有条小道，尽头有条密道通往右边，里面有かつおぶし，SAVE 后就准备 BOSS 战。

来到一个很宽广的地方，迎面走来一只猫……皮皮洛三言两语就把这只猫激怒，它抱上名号是魔道师科尔贝托（コルベット），还说是什么魔王的手下，听到这里，连我也不自觉的哈哈大笑……怎么这只猫叫出了个巨人？

BOSS 战 VS 森の巨人ビックフット

巨人的主要攻击方法为：魔法光球、爪子攻击、身边的水晶攻击、夜叉之舞（令水晶四处跳动的攻击）。只要不断移动变换位置就不难闪过，连续攻击一段时间后，巨人会出现"怒怒怒"，这时候就别理他，等他恢复正常状态再继续攻击。建议优先击破水晶，之后就很好对付。



CHECK POINT

在后面的祭坛上找到地之神像，就可以返回村子的神殿放上，来到村子最右边的小山上，会发生飞机坠落事件。出村后，到トリポカ湖找到丘诺（ジュノー），将之前得到的ルアー还给他，就能得到フックロープ（钩索），可以通过之前被小河阻挡的区域。到セルプ废墟，从丘特（ジョード）那里能得到しめじ（增加一次蓄力攻击）。

カヤパの森：分歧—妖精の通路（推荐 LV05）

2 层有个门需要将门前的敌人全部消灭才能打开。可以得到アイテム袋（增加口袋容量）。

来到了个怪怪的地方，居然见到了只有在书本上才能看到的妖精，原来传说是真的啊！那么圣骑士的传说也是真的啦！！

シルフの村

接受风之精灵族长的委托前往カヤパの森 LV00 的那个迷宫寻找莉普尔（リップル），再回来就能得到水の键。

パーヴェルの庭院：分歧—秘宝への道路

1 层遇到的柱子一样的魔法障蔽，需要得到“火之宝玉”才能通过。刚进 2 层，前面的柱子上绑着个小熊，在不伤害小熊的情况下全灭旁边几个怪物，就能打开左边的门，不过里面只是个“冒险之翼”而已。2 层尽头的门，需要旁边的 3 个宝箱由上至下依次为关闭、关闭、开启的状态才能打开。

第 2 章 炎の迷宫，水の神像

ケノーピ火山：熔岩地带（推荐 LV04）

建议装备起极寒宝玉，攻击人物换为皮皮洛。

在尽头又碰到了神秘男子，教会我“王者练极气功”，这下能够最大储存 10 个蓄力攻击了（以 HP 为准，50 的 HP 能够储存 5 个，60 的 HP 能够储存 6 个，依次类推），并且每 10 个蓄力攻击会出现一个必杀蓄力攻击。

ケノーピ火山：溶岩洞窟（推荐 LV06）

CHECK POINT

在分歧处又遇到宝物猎人 2 人组，得知要穿过前面的地带，必须要有钩索一类的道具。如果之前没得到，就到トリポカ湖找丘诺（ジュノ－）。另外，在分歧处还能找到“沙袋”，这是通往古代四龙迷宫必要道具。

ケノーピ火山：分歧—祭坛への道（推荐 LV07）

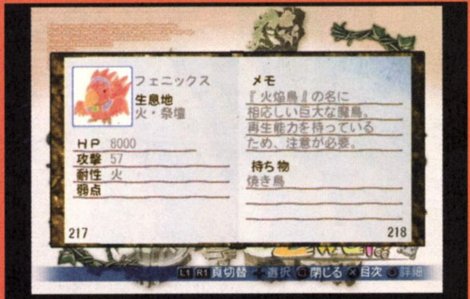
进入祭坛への道必须要有钩索才能进去。1 层的 3 个气球，击破后前面的门会打开，同时会掉落带刺的铁球，必须在铁球掉完前冲过门，不然门就会关闭。在进入 2 层前的那个气球比较困难，建议先看一次铁球掉落的路线，再冲刺，一旦失败就必须出到分歧再进入挑战。这里可以获得炎ノ花（进入土之巨龙迷宫必备的 4 朵花之一）。

没想到又遇到那只怪猫，皮皮洛的言语再次激怒了它，恼羞成怒的它召唤出不死鸟……其实和只大肥鸡一样……

偶是可耐滴分割线

BOSS 战 VS フェニックス

肥鸡的主要攻击方式有 3 种：V 型火焰波、火焰之雨、撞击。火焰波的威力很大，不过很好躲闪；火焰之雨只要看清掉落的位置就很容易闪开；比较麻烦的是撞击，尽量绕圈跑，如果被撞中的话会形成连击，不断损失 HP。当 HP 在 1000 以下时，BOSS 就会逃跑，这时不断使用蓄力攻击尽快击破它，不然一段时间后它会回复 2000 的 HP。



没想到在这里遇到了偷神像的小偷！可惜，丢下几句要用神像来达到某个目的之类的话后又跑掉了……在后面的祭坛上找到了水之神像，皮皮洛发现神像的属性和迷宫的属性相反，这是什么原因呢？

ダプネ沙漠：火龙の回廊（推荐 LV07）

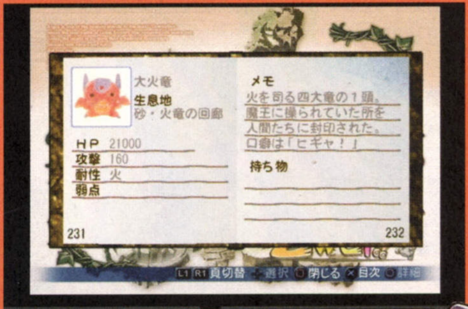
到ダプネ沙漠，在右方的河边使用沙袋，就出现火龙之回廊的通路。比较单一的路程，第 4 层就能遇到火龙。

ケノーピ火山：分歧→妖精通路（推荐 LV08）

3 层有个门需要击破 6 个木桶才能进去，门旁的计数牌可以看到击破了多少木桶。这里可以得到空き缶（同样是在第 4 章可以换装备的道具）。

BOSS 战 VS 大火龙

火龙主要有 3 种攻击方式：普通的魔法光球攻击、喷火以及在天空中丢下火柱。喷火的攻击力很大，在使用出会出现“ヒキャア”的字样，注意保持较远的距离就没事了；丢下火柱的攻击注意躲开地上的着落点。胜利后得到火之卷物，装备后以自己为中心，向四方射出火焰攻击。



CHECK POINT

进入火精灵的住处后，和族长交谈，再回家到自己的房间拿绘本（这里要换成布库尔才能拿到），交给族长就能得到风之键。回村子的时候，得知大富豪普休凯嫌钱多的没地方花，在自己家的地下室建了个迷宫……（这个迷宫去不去都可以，主要是从普休凯那里得到磁石，迷宫终点的道具是アイテム袋）之后到トリポカ湖，从丘特那里可以得到なめこ（增加一次必杀蓄力）。

カヤパの森：分歧→秘宝への道（推荐 LV08）

第 3 章：蒙面男の野望

クロップ洞窟：洞窟本道（推荐 LV09）

3 层的烛台需要纯魔法才能点亮（即皮皮洛不装备任何宝玉）。

CHECK POINT

磁石之前和普休凯交谈可以得到，强力炸药“ダイナマイト”则到ダプネ沙漠里勒奇内佛（レジネフ）的店购买，普通炸弹和ダイナマイト各买 7 个就够了。

在分歧处又见到猎人 2 人组，皮皮洛和纳塔莉娅在年龄问题较上劲了。说着说着，纳塔莉娅突然指出特姆不够成熟，没想到特姆误解并跑掉了……纳塔莉娅告诉我们，前面有坚硬的石头和钢铁制的雕像挡路，分别需要强力的炸药和磁石才能过去。

クロップ洞窟：分歧→妖精の通路

有些通路隐藏在石头里，见到的石头都炸开。

CHECK POINT

和族长交谈后得知要用美酒才能交换火之键，前往ダプネ沙漠找皮特尔（ピョートル）村长打探美酒的消息，再回村子医院和皮查姆（ピーチャム）交谈就能得到“美青年”，交给族长就能得到火之键。在ノームの村和锻冶屋的皮克（ピック）交谈可以得到电池，稍候会用上。

カヤパの森：森林枝道（推荐 LV10）

注意3层不知从哪飞出的箭……到处都有，小心躲闪。

在尽头又能遇到神秘人，学会双棰飞天翔，以后就能使用2人合体技了。只要2人同时攻击中敌人5次就能习得1个合体蓄力攻击，威力巨大，可惜对BOSS无效。

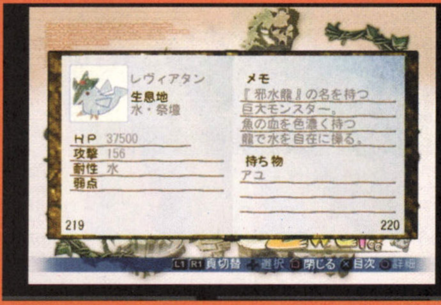
パーヴェル庭园：分歧→祭坛への道（推荐 LV11）

2层的小迷题，必须解开才能打开门。方法如下：这里大致分为6个区域。每个区域都有一个按钮，按钮附近都会有一定数量的罐子（1-6个），按照罐子的数量，以从小到大的次序依次按下按钮就可以了。其实这些区域道路本身的形状就代表了数字，如图所示，注意观察哦~。在2层可找到“水ノ花”（进入土之巨龙迷宫必备的4朵花之一）。

迷宫深处的祭坛前，遇到了魔法猫和蒙面男子。原来他们是一伙的啊！不过好像关系不太好的样子。魔法猫居然也知道宝玉的事情，而且又召唤出水龙来……

BOSS战 VS レヴィアタン

水龙主要攻击方式有5种：魔法光球、喷火（水龙居然会喷火?! 安啦~这是《双星物语》嘛，什么都有可能的）、冲撞、跳跃攻击、尾巴攻击。喷火前会将头抬高，注意躲闪；冲撞时，切换成皮皮洛并装备风之宝玉，一边斜方向逃跑一边攻击；跳跃攻击和尾巴攻击前也有准备动作，不是很难闪。注意有时候还会使用海啸攻击，当画面出现津波警报时，5秒内躲到柱子后面，如果碰巧柱子就在水龙旁边，那就使劲攻击，因为使用海啸时的水龙是无法动弹的。



ケノーピ火山：分歧—秘宝への道（推荐 LV12）

完

偶是可爱的分割线

第4章：妖精の乐园

パーヴェル庭园：分歧→妖精の通路（推荐 LV12）

这里需要电池和磁石才能进入，图示位置的门需要用纯魔法攻击才能打开。这里可以找到音叉（进入水龙迷宫的必须品）。

这个妖精的村子简直就是个游乐场……而且建立100年来，我们是第一批客人（迷宫深处，会有人来才怪）。为了改善状况，我们决定帮他们宣传一下。回村子和酒店的库拉蒂（クライティ）商量，将海报贴在酒店门口，或许能吸引点客人来。贴完海报再回来就能得到地の键，另外，在游戏机那里可以玩《ZWEI!! Shotting》100元1次，成绩好的话可以得到奖金哦。

CHECK POINT

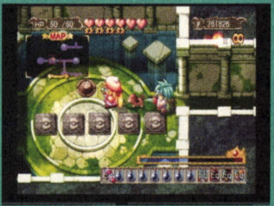
得到地之键后去ダプネ沙漠，能从丘特那里得到しいた（增加一次2人合体攻击）。

和门口的古娜拉（グラナ）交谈能得到礼物，这个经过一系列事件后能获得不死鸟の羽根（角色复活）：

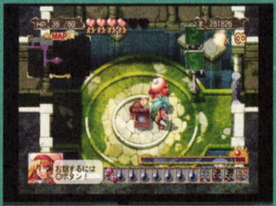
1. 将得到的ペアルック交给リーザッハ（莉萨赫）得到花嫁のブーケ。
2. 将花嫁のブーケ交给シルフ森林里的リップル（莉普尔），得到钓り竿。
3. 将钓り竿交给道具店的ブリック，得到野球セット。
4. 将野球セット交给火精灵的族长，得到うちわ。
5. 将うちわ交给ダプネ沙漠的ジョード，得到梅酒。
6. 将梅酒交给地精灵村子的ロック（洛克），得到渍物。
7. 将渍物交给村子里的ユーディト（尤迪特），得到メガネ。
8. 将メガネ交给游乐场的ルビニ（露比妮），得到快适スリッパ（人鱼买拖鞋做啥?! 都说了这是《双星物语》啦~）
9. 将快适スリッパ交给大富豪家的女佣プラム，就得到不死鸟の羽根（放在装备栏上，能够复活1次）

パーヴェル庭园：周边水路（推荐 LV13）

2层都是些小迷题：



▲按下开关后，留意每个地板发光的时间，根据发光的时间决定站在上面的时间，这样才能通过。



▲将宝箱开关到5次就能开门

▲将右边的门开关到5次。

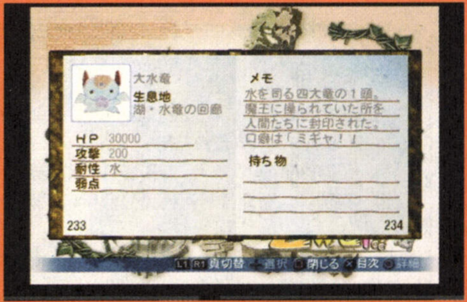
深处又遇到神秘人，这次他要传授的对象是小狗（可以使用2人+狗的合体攻击了，蓄力方法为2人+狗同时命中敌人5次，别忘记拿下面的サンドイッチ）

トリポカ湖：水龙の回廊（推荐 LV14）

在トリポカ湖如图所示的地方使用音叉，可以打开水龙之回廊的门。

BOSS战 VS 大水龙

大水龙主要有3种攻击方式：魔法光球、喷水和空中的冰柱攻击，基本打法和火龙一样，只是注意喷水的范围很广。胜利后得到水之卷物，攻击敌人的同时能回复1的HP。



クロップ洞窟：分歧→秘宝への道→祭坛への道（推荐LV15）

没有特别困难的地方。注意这里可以找到アイテム袋（炸开岩石得到）、土ノ花（最后一朵了）。

クロップ洞窟：分歧→祭坛への道（推荐LV16）

BOSS战 VS ヒュドラ

HP40000，耐性地，弱点无。主要攻击方式为2个头喷出的火和沙暴，攻击范围都很大，尽量不要靠近作战，建议皮皮洛装备火の宝玉，保持较远的距离进行攻击。

回到村子，听说神殿右边的门被打开了。另外マカール到地精灵之村修行去了，飞行员梅尔滋（マイルズ）也去修理飞机了，为了皮皮洛的杂志，就去看看吧。前往ヒポリタの丘，梅尔滋说需要エンジン和プロペラオ能修好飞机……为了杂志，去寻找吧。

CHECK POINT

前往カヤパの森LV00的迷宫，尽头能见到飞机失事现场，左下角那里有个魔法障壁，装备刚得到的土之宝玉击破障壁，进入里面的LV00的迷宫，里面有几个问答，如下：

1层：タル何个？→20个

2层：こぼると何匹？→15个（得到エンジン）

3层：トゲ玉何个？→24个

4层：直接就能得到プロペラ

将エンジン和プロペラ交给マイルズ后就开始组装，等拿到剩下的光与暗神像后再来，就能得到无限之翼。

完

偶是可爱的分割线

第5章：真相の冲击

アプリエス神殿

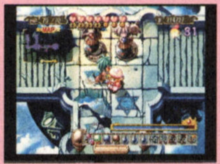
一些魔法灯都要纯魔法才能点燃。2层有个地方的魔法灯需要使用纯魔法蓄力攻击才能点燃。在2层出口附近有一条直直的道路，上面数下来第6个传送点才是正确传送到下面的。在3层出口附近的门，要将里面的敌人全灭才能开。3层的传送点顺序如下：左边→左上→左边：得到1W元；右边→右上→左边，得到食物。

アプリエス神殿：天の回廊（推荐LV16）

分歧处遇上了特姆，没想到那2人还在吵架中，特姆更是躲着不肯见纳塔莉娅，不过也得知那蒙面男子就在附近……绝对不放过侮辱圣骑士大人的家伙！

アプリエス神殿：分歧→秘宝への道（推荐LV17）

▲这里需要快速用纯魔法攻击两边。

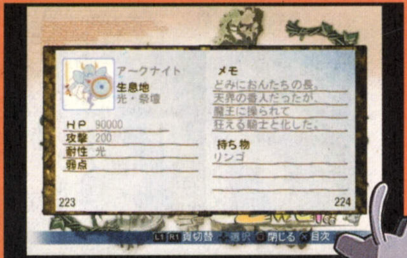

▲左边摆月亮的雕像，右边摆太阳的雕像，才能打开往2层的门。

アプリエス神殿：分歧→祭坛への道

完

BOSS战 VS アークナイト

战斗开始时，BOSS拿着魔法之盾，魔法无法造成伤害，应以布库尔为主攻击。此时的BOSS的几种攻击都有前置动作，看准BOSS的攻击方向，再朝相反的方向走就能闪开。有时BOSS会使用3连斩，这时候应该走Z字路线来回避。当BOSS的HP在20000左右时魔法之盾就会破碎，这时魔法攻击就能造成伤害。



祭坛里，那只猫居然说蒙面男子就是圣骑士?! 不可能！我所仰慕的人居然是魔王的手下?

CHECK POINT

此时在クロップ洞窟旁边会出现新的通路——迷之通路，注意出口附近有アイテム袋。

第6章：传说の姬

エスピナ暗黑神殿：冥の回廊（推荐LV18）

刚3层时会有股吸引力，一旦被吸到中间就损失大量HP，顶着吸引力，用火魔法将4个角落的烛台点燃就能去除吸引力。

分歧遇到特姆了，这家伙，原来是那么胆小的啊！不过他终于跟纳塔莉娅和好了，我们也朝着目标继续前进。

エスピナ暗黑神殿：秘宝への道（推荐LV19）

这里只有1层，需要将周围4个角落的烛台点燃才能打开通往宝玉之路。

エスピナ暗黑神殿：祭坛への道（推荐LV20）

◀需要按下按钮后迅速冲过门。

2层也是有强大吸引力的地方，照旧点燃4个烛台。在2层可得到ハシゴ（开启风龙之回廊的道具）。

BOSS战 VS デアボロス

BOSS 初期的攻击方式：斩击，发射火焰攻击，那由他（空中丢下火焰），画面外冲撞过来。前 2 种有攻击动作，比较容易躲闪，"那由他" 就困难点，尽量大范围走动。当 BOSS 的 HP 在 25000 左右时会追加虚圆冲（那由他强化版）和虚无击，小心躲闪。

进入祭坛后，终于了解事情的真相了，蒙面男子果然就是圣骑士啊，只是为了将蒂阿拉公主从封印的痛苦中解救出来，暂时复活魔王……圣骑士大人将蒂阿拉托付给我们之后，就独自一人找魔王单挑去了……

送公主回到村子安顿后，就是兴奋的一刻了。6 个神像都找到了，皮皮洛迫不及待的去找普休凯要钱了……哎？维修迷宫将钱花完了？皮皮洛！！冷静点，不要犯罪啊！

CHECK POINT

此时在蘑菇 2 屋那里，丘特开始贩卖增加蓄力攻击的蘑菇。之后去旅馆 2 层找蒂阿拉，就可以去セルプ废墟了。

终章：然后……

セルプ废墟

将 6 个宝玉放上柱子，就能打开通往幻の大地セルペンティナ的传送阵，记得回收宝玉再上去。

幻の大地セルペンティナ

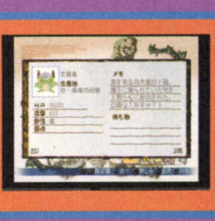
通过变换道路，可以得到冒险の翼和ひれステーキ，通往魔王的迷宫被门挡住，根据提示，要消灭 4 魔将才能进去。

CHECK POINT

◀在大树前使用ハシゴ可打开风龙の回廊。

ヒポリタ丘：风龙の回廊（推荐 LV21）

BOSS战 VS 大风龙



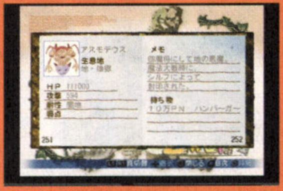
注意口中喷的火和闪雷就成，比较简单。胜利后得到风の卷物，必杀率大增，只要移动条进入红色区域再按攻击就能使出会心一击。

クロップ洞窟：炼狱（推荐 LV21）

2 层 4 个烛台那里，需要在很短的时间内点燃 4 个烛台，站在图示的地方，装备火之宝玉，攻击上面 2 个宝玉后再迅速走到下面攻击。

BOSS战 VS アスモデウス

BOSS 攻击方式主要有：魔法光球、空中砸下岩石、灰色光雾攻击、撞击、アース·エナジー和本体冲击。



前面几招都比较好躲闪，一旦画面出现アース·エナジー的字样，赶紧远离 BOSS。胜利后可以得到龙神のこて。

ケノーピ火山：炼狱（推荐 LV22）

BOSS战 VS ベリアル

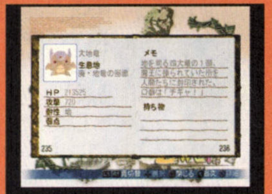
只有 3 种攻击方法：魔法光球、跳跃攻击（有很大的准备动作，很容易躲闪，被击中会混乱）以及撞击。要小心撞击，被撞中的话就会不断被连击，所以，被 BOSS 追赶时，尽量走曲折的路线，直线是无法跑过它的，不来被撞上了，就拼命攻击吧，不过要注意恢复 HP。

◀最凶猛的 BOSS 之一！

圣地クロプラート：土龙迷宫（推荐 LV23）

将风、炎、冰、土 4 朵花放到装备栏上，按住×键，移动方向键，将花放到那 4 块石板上供奉。

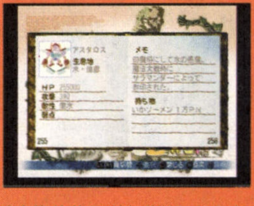
BOSS战 VS 大地龙



战斗的技巧同大风龙一样，不过地龙的 HP 要多得多!!

パーヴェル庭院—炼狱（推荐 LV23）

BOSS战 VS アスタロス



主要招数有冷冻光线（扇形范围，如果远离 BOSS 则被击中的几率很大）、斩击（做出 Z 字型路线就能回避）、"どおおおおおおお"（这招攻击速度虽然慢，但是几乎是一击毙命，所以 BOSS 使用这招的时候千万走远些）。胜利后得到龙神の鎧。

カヤパの森：炼狱（推荐 LV24）

BOSS战 VS ベルゼバブ

注意当它浮上时全部的攻击伤害都为 1，只有降下时才能受到正常的伤害，此战需要有耐心，慢慢和 BOSS 耗时间。胜利得到龙神の兜。

幻の大地セルペンティナ：王の回廊（推荐 LV25）

セルペンティナ：寝所への道（推荐 LV26）

CHECK POINT

到达寝所の前，和圣骑士对话，之后从图示的地方出去，往上穿过大树，可以来到巨人の花园（这个地方属于隐藏迷宫，里面只有一个 BOSS，不过其 HP 高达 80W。去不去挑战都可以）。

最终战 1 VS ハンド

双手 HP 总共有 468000！因为双手的移动很灵活，所以尽量以移动战来打，推荐使用布库尔并装备风之卷物。

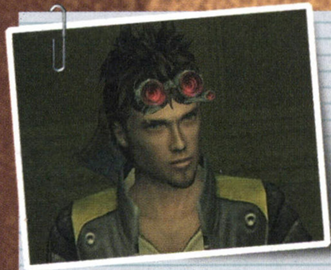
最终战 2 VS 魔王ヴェスパー

最终战前能得到虹の宝玉，威力很强大。不用担心补给问题，打倒小敌人就会出现食物，耐心点，打倒它就是时间问题。

Ghosthunter™ SUPERNATURAL SHOOTER GAME

云鬼猎人

人物介绍

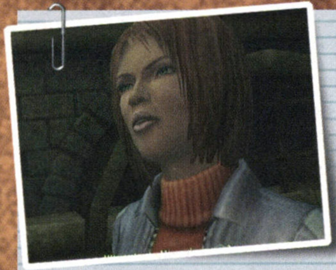


拉扎鲁斯·琼斯

LAZARUS JONES

年龄:24

刚刚到底特律警察局上任的新人警察，热血的拉扎鲁斯一直在等待一个机会，一个因解决大事件而被上层领导记得名字的机会。他为人极具正义感，拥有任何事情都要调查清楚的强烈信念。



安娜·丝蒂尔

ANNA STEELE

年龄:30

在底特律警察局当了很多年警察的老手，虽然整天牢骚浮云满腹，但并没有辞去工作。踌躇满志的年轻新人，想通过解决轰动世间的大案子获得升迁的念头，对她来说只是非常普通的东西。

彼得·里奇蒙德教授

PROFESSOR PETER RICHMOND

年龄:50

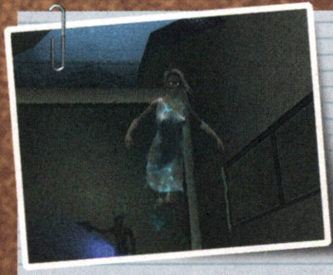
原来是这所废弃高校的教师，拥有不为人知的过去，掌握着这次事件的关键角色之一。

数码彼得·里奇蒙德

DIGITAL PETER RICHMOND

年龄:50

彼得·里奇蒙德教授的研究辅助电脑，拥有人工智能，是这次事件真相的唯一起点，拉扎鲁斯的引路人。



艾丝特拉尔

Astral

年龄:??

附身在拉扎鲁斯身上的女性幽灵，其他资料不明，但是可以确定的是，她也是这次事件的关键角色之一。

威廉·霍克斯摩尔

WLLIAM HAWKSMOOR

年龄:536

13世纪英国的传说中的骑士，因为忠实勇敢而得到国王的绝对信任，被称为“黑鹰”。但是，嫉恨他的人不仅杀死了他，连他的家族也一起诛杀了。死者临死时的怨恨会将灵魂留在世上，这个人也不例外，为了寻求肉体而永远徘徊。

游戏系统

操作简介 ★控制主角拉扎鲁斯时

十字键上/下 站立/蹲下
左摇杆 移动
×键 调查/决定
□键 转换第一人称视点(此时按×可以切换为红外线扫描状态)
△键 举枪/取消/跳过剧情对话
○键 放下枪
R1键 举枪/射击
R2键 投掷 Gr
L1键 更换武器(转动右摇杆选择武器)
L2键 自动调整视角
右摇杆 手动调整视角/举枪时准星位置调整
SELECT 切换游戏菜单
START键 切换系统菜单

注:Gr是游戏中拉扎鲁斯用来封印鬼魂的一种飞行道具的简称，全称为Grenade，这个道具不但可以用来封印鬼魂，还可以用来吸收从鬼魂身上打出的黄色和蓝色能量球。

操作简介 ★控制幽灵艾丝特拉尔时

左摇杆 平行移动
×键 决定/使用各种能力
□键 转换为第一人称视点
△键 取消特殊能使用/转换为第三人称视点
○键 回到拉扎鲁斯的身体
R1键 上浮
R2键 下降
L1键 选择特殊能力(转动右摇杆选择特殊能力)
L2键 自动调整视角
右摇杆 手动调整视角

注:在游戏中各个地点出现的蓝色魔法阵上即可召唤出艾丝特拉尔，很多时候我们需要控制她为拉扎鲁斯打开在游戏中前进的道路。

从前，那所高校中发生了10名学生被杀害的事件，但是犯人却至今去向不明，事件就被搁置下来……

后来这所高校因为被废弃而需要拆除，拆除工人在建筑物里听到了奇怪的声音。为此，新来的美国刑警拉扎鲁斯·琼斯和前辈安娜·丝蒂尔前来调查此事。调查途中拉扎鲁斯发现校舍的地下隐藏着一个研究所。这个昏暗的研究所里耸立着巨大的不明装置，拉扎鲁斯好奇地按下了装置的开关，一瞬间、一大群雾状的物体从装置里飞出！与安娜汇合后，拉扎鲁斯正在向她说明这件奇怪的事情时，安娜的身后出现了一个黑影，黑影将安娜虏走并且消失在黑暗中。为了救出安娜、发现事件的真相，拉扎鲁斯独身一人开始与鬼魂们的战斗……

▲13世纪时威廉·霍克斯摩尔所居住的城堡，城门两旁分别是他和他妻子的巨大雕像

武器分析

游戏中拉扎鲁斯一共可以使用7种武器，当然都是枪械类武器，没有冷兵器；其中7种枪中有3种是使用实弹(弹药只能在游戏种拾得)，另外4种则是使用鬼魂的能量为弹药(攻击敌人出现的蓝色能量球即可补充这类武器的弹药)。以下是各种武器的性能分析。

戈洛克17式手枪(Glock17)

游戏一开始即拥有的武器，威力和射程都偏低，弹药装填量为10，最大的好处在于弹药数无限，所以在其它武器弹药紧张时还是能派上用场的。

脉冲来福枪(Pulse Rifle)

第一把使用鬼魂能量攻击的武器，威力和射程一般，弹药装填量为40，最大弹药数为200。注：使用脉冲来福枪时按L1+×可打开枪上自带的照明灯。

狙击来福枪(Sniper Rifle)

使用鬼魂能量攻击的武器，威力高，射程远，在第一人称视角时可以按十字键的上下来调整准心距离，对付幽灵狙击兵的必备武器。弹药装填量为10，最大弹药数为33。

镭射炮(Lasso)

使用鬼魂能量的武器，威力和射程一般，好处在于可以不间断的连续射击以及在攻击时吸收鬼魂能量来填充弹药。弹药装填量为1066，最大弹药数为1066。

散弹枪(Shotgun)

实弹型武器，威力巨大射程一般，用来对付近距离攻击的鬼魂效果绝佳。弹药装填量为4，需要在游戏中拾取弹夹来增加弹药数。

榴弹发射器(Grenade Launcher)

实弹型武器，可以使用火炎弹和烟雾弹两种弹药(按L1+×切换)，火炎弹威力巨大；烟雾弹则只是在与特定的一些鬼魂战斗时作辅助用。弹药装填量为10，其中烟雾弹的弹药数无限。

电子能量枪(Techno gun)

里奇蒙德教授使用的强力武器，在游戏的最后可以使用，威力极大，攻击时按住射击键不放的话为此枪的第二种射击方式。弹药装填量为100，弹药数无限。

艾丝特拉尔的特殊能力

游戏中附身在拉扎鲁斯身上的女幽灵艾丝特拉尔一共可以使用5种特殊能力，这些特殊能力都是通过拉扎鲁斯封印特定的鬼魂后即可习得，以下是五种特殊能力的性能分析。

Revenant Ability

艾丝特拉尔实体化，此时可以操作开关以及利用体重压坏地板。

Poltergeist Ability

可以破坏阻挡去路的各种障碍物。

Spectral Ability

可以直接从墙壁上的绿色物质通过。

Charming Ability

可以吸引特定的鬼魂跟随自己行动。

Possession Ability

可以凭依在其它鬼魂体内并且操纵它们行动。

注：使用每种特殊能力时都会消耗艾丝特拉尔的鬼魂能量，鬼魂能量可以通过蓝色能量球来回复。

全流程要点攻略

鬼魂猎人

阅读本攻略时请各位玩家注意以下事项：鬼魂猎人是一款标准的欧美风格游戏，游戏的解谜成分和难度都相对较高，而且游戏的流程也比生化危机这些同类型的游戏要长得多，在游戏中往往会因为一个小小的疏忽而卡在一处不能往下进行游戏。本流程攻略会详细的叙述从游戏开始到通关的整个过程中每一个要点、难点，帮助您顺利的完成鬼魂猎人这款游戏。

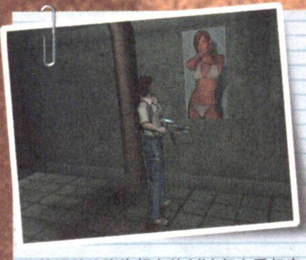
The First Location

旧校区/Old School

游戏开始，与安娜一起进入旧校区大厅后便分头调查。从塌陷地板处的梯子下到地下水道，再往下即可到达研究所，在这里会因鬼魂袭击而晕倒，醒来过后与数码彼得对话后从有光亮的门离开，在这里安娜即会被威廉虏走。爬上楼梯后用手枪将房间内部的复仇者击退到电源断开的地方即可恢复研究所的电力系统，回到数码彼得所在房间与其对话后，从另一扇之前锁住的门进入。

游戏中遇到的第一个敌人——复仇者，不过这家伙在这里只有挨打的份儿

取得桌上的脉冲来复枪和 Gr 后会突然闯进来一个复仇者……这个家伙在移动时多为隐身状态，只有在进攻时才会显形，所以必须等它靠近后再攻击，造成其一定伤害后即可投掷 Gr 将其封印（如果鬼魂的体力还很多的话而不能直接封印时，左上角会出现一个时间倒数，在限定时间内将其体力打完就能成功封印。其实先投掷 Gr 再攻击的话往往能节省不少弹药，而且很多敌人被 Gr 击中后不会再主动攻击，牛蛙个人推荐这种打法）。从被破坏的墙壁出去后会再出现一个复仇者，照之前的方法解决即可。


旧校区的这张海报上的 MM 怎么看起来这么眼熟……

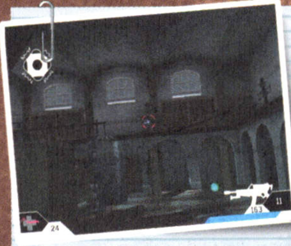
往上走进入 2 楼校舍，这边可以打开脉冲来复枪的灯来照明。厕所旁的门打开后会出现一种浮空的蓝色幽灵状敌人，一般使用远程攻击，当其停在一处且全身发光时则表示要使用突进攻击，离开其正面范围即可躲开。封印幽灵后从窗口出去，在汽车的后盖取得散弹枪后从正门右边的梯子上楼，进门之后会遇到两个蓝色幽灵，集中火力分别对付即可。打败它们一出门就会听见阁楼上传来安娜的叫声，之后从楼梯往下行动，封印教室中一个蓝色幽灵，从防火通道出来后又会出现两个蓝色幽灵，击败它们后直接从楼梯上楼（挡住楼梯的桌子已经消失）。进入二楼一个有魔法阵的房间，在魔法阵中按×键即可召唤艾丝特拉尔（注：之后的文字中都直接使用她的英文名 Astral），此时会有一个复仇者袭来，将其封印就能习得特殊能力，使用 Astral 飞到 3 楼电梯上使用特殊能力实体化，将电梯压下后再换回琼斯，从电梯处的紧急用梯子爬上阁楼，屋内有两个复仇者和一个蓝色幽灵，最好在门口存档后再进入。封印这三个敌人后再往阁楼里走即会与威廉相遇、接下来的即是第一场 BOSS 战。

敌人被 Gr 投中后，左上角即会出现有效时间的倒数，时间旁边即是敌人的剩余体力值

站在门外攻击就能轻松搞定……谁叫这家伙长这么高

BOSS 战要点

这里的 BOSS 是 1 个巨锤骑士和 3 个连弩骑士×3，3 个连弩骑士分别站在三个方向的高台上，先利用 3 个方向的高台做掩护将连弩骑士——封印再与巨锤骑士交手，巨锤骑士虽然有盾护身，但是其移动速度极慢，只需快速移动到他背后，趁其转身时攻击即可轻松封印之。

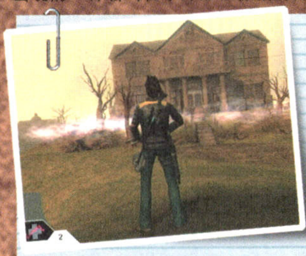

躲在高台下就不容易被连弩骑士的射击命中，但是随时要留意巨锤骑士与自己的距离

击败 4 个骑士后威廉会马上带着安娜逃走，回到研究所与数码彼得交谈之后，获得狙击来福枪和红外线眼镜，然后就钻进传送装置吧。

The Second Location

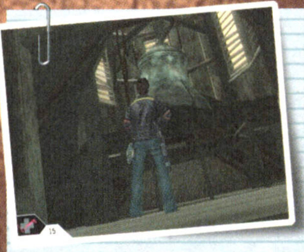
沼泽/Swamps

离开传送装置后来到一个像是坟场的地方，这里的铁门不能自己打开，只有这里出现的一种名叫霍拿外形很像猪的鬼魂将其打开，穿过坟地广场的一道铁门后可以获得 1 个铁钩，使用铁钩撬开广场角落的一道门后即可来到一间伐木者的小屋，在小屋中取得 Rusty Key，回到广场，走到之前没打开的铁门前，门会被复仇者破坏，打败复仇者后从被破坏的门走，途中有很多蓝色幽灵，此处不适合战斗，走为上策。离开坟地之后就会来到一个四面环水的大屋，与屋内的老妇人交谈后离开，这时数码彼得会通知附近出现新的幽灵。果然，刚走过桥，地面就冒出几个奇怪的家伙跑进坟场。坟场里教堂的门似乎就被那几个家伙打开，跟着进去看看……


从周围的烟雾一眼就看得出这屋子有古怪

从教堂内地面的大洞下去，经过途中那个需要跳跃移动的区域时千万不要与蓝色幽灵交战，跳过去后再来解决不迟，之后一处很低的空间必须蹲下移动才能通过，穿出这里之后便来到一个危机四伏的幽灵小镇……进入小镇即会遭到狙击，最好躲在木板旁切换第一人称模式用红外线观察敌人，使用狙击枪将其射杀。从小镇一处畜牧圈的下水道前进到达一间大屋，这之后的途中有很多幽灵狙击手，用狙击枪直接狙击其头部的话即可一发搞定。穿过一片废屋后在一座很大的房子的阁楼上有一个破烂的大钟，用枪攻击之后即会唤醒这个小镇的亡魂……之后即可前往 2 楼那扇被亡灵们冲开的门，记得在此保存进度后再前进。出门后就要面对四个幽灵狙击手，此时最好退回屋里待其在移动时直接狙击。接着进入森林，森林中幽灵狙击手众多而且会在各处巡逻，要经常用红外线扫描镜观察，尽可能的在远处将其发现并狙击；深处的两个电锯幽灵还是用散弹枪来对付吧。

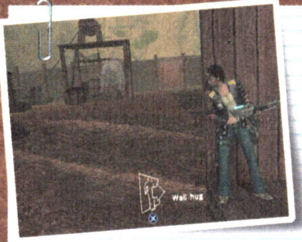
切换成红外线后即可轻易发现远处的幽灵狙击手


记住！就是要射击阁楼上的这个大钟

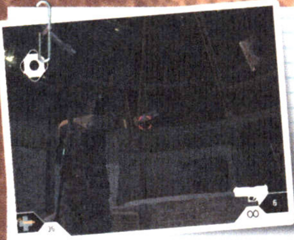
森林中央湖水右边通路被巨石所阻，需要寻找炸药来炸开才行；从左边通道前进，这边的沼泽中央不能行动，只能从边缘移动，注意这里也有 4 个幽灵狙击手，在沼泽中央的小屋中取得炸药后，再回之前挡路的巨石处将其炸碎。通过这里之后，桥的对面又会出现 3 个该死的幽灵狙击手，灭之……进入矿洞，在矿洞深处的魔法阵召唤 Astral，控制她穿过洞中一处积水很深的区域，在水中使用实体化的能力将地板塌碎之后再跟随梯子上浮，找到水泵开关后变身将启动开关将积水抽去，之后即可换回琼斯从之前的积水处出去，注意出矿洞之后河对岸又会出现幽灵狙击手，由于此处又有巨石挡路，从一旁的门回到矿洞，将水管旁的开关击破即可使水退去，取得炸药后再将道路炸开，通过之后先将瀑布上方的幽灵狙击手干掉，然后击破其身旁的木桶，让木板全部落在水中以利于自己过河。过河后的大门自己不能打开，必须等待霍拿将其打开，就在一旁躲着等吧。出门之后等待霍拿飞到树下睡觉，然后靠近将其封印，成功后 Astral 即可学会新的特殊能力。进入矿洞后先变身成 Astral，然后直接上浮，实体化后将鼓风机打开，是笼子里的霍拿被吸出来，之后再新的特殊能力吸引霍拿到门前即可将门打开。出门之后利用山

使用狙击来福枪瞄准幽灵狙击手的头部即可直接将其搞定

水泵的开关位于图中这个位置，站在台上射击即可



躲在图中所示的位置，等待霍拿将门打开即可



按照文中所说的顺序射击这三块铁片即可打开井盖

崖上的木板移动到顶部的山洞，洞中会出现一种浮空的兽类敌人，利用洞里的大石做掩护即可轻松封印之。

离开山洞后会来到一片比较空旷的地带，这里的村庄入口处共有7个幽灵狙击手和2个电锯幽灵，小心应付，最好是每次吸引两三个敌人后退到后方逐个击破。村内的屋子都是不能进入的，将一处正在发动的破卡车推下撞坏一间小屋后，即可发现地窖的入口，一下去就会有电锯幽灵袭来，用散弹枪快速将其消灭，出地窖后在一间小屋中按照左、中、右（第一次），左、中、右、右（第二次），左、中、右、右、左（第三次）的顺序攻击小屋上方的三块铁片即可将井中的鬼魂放出来，打败它后进入井中，出井后再从另一边下井（这次井中水很深，而且还会有鬼魂在一旁袭击，不要恋战，直接找到梯子离开），来到一个有很多巨大木桶的房间后被一个幽灵击晕。醒来时面前出现三个奇怪的男子，一番言语后，他们抢走了琼斯的全部武器和装备，并且再次将琼斯打晕。

再次醒来时琼斯已经被关在一个牢房里，从墙壁的缝隙往外移动到旁边的牢房，在这里召唤Astral，控制Astral从水中移动到那个打晕琼斯的男子的大房间，那个男子居然能看见Astral，为此，他将琼斯放了出来，归还了全部武器和装备，并且拜托琼斯帮他寻找走失的孙女。

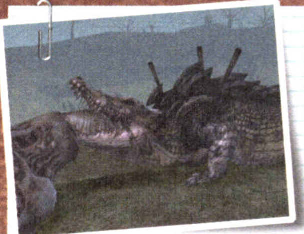
再次回到了坟地外的大屋，进屋后从1楼楼梯旁的门往下走，在这里发现了一个小女孩的幽灵，跟着她一直前进，追到厨房后小女孩会将手中的玩具熊变成巨大的幽灵熊，这家伙动作不快，而且攻击力也不高，别被它巨大的身躯吓着了。上楼后小女孩会在两个房间中逃跑，每次逃跑后她都喘气几秒中，只有这时攻击她才有效，利用这里的门来回切换房间就能轻易的追上她，攻击到她之后她会再次放出幽灵熊来攻击，打败熊之后即可前往下一个房间。这里的新出现的一个小男孩模样的鬼魂在攻击时是无敌的，必须在普通状态下攻击他才行，将其封印后即可进入树根中央的门，打败幽灵熊后再往回走，进入右边的门可以来到一个类似大教堂的房间。先往左走，上楼后又有1个小男孩鬼魂，将其吸引到楼梯处后再用之前的方法解决即可，从回转楼梯上去之后又有两个，依法炮制，吸引到门口消灭，接着又是一个幽灵熊，消灭之后在尽头的房间中获得画的碎片。回到大教堂再往右边通道行走，通过地下的绿色痕迹可以得知这次小女孩是在三个地方来回逃跑，和第一次一样，在最近的两个区域逼她逃跑即可，追上她之后再次与幽灵熊作战；打败之后从最下层的门进入取得第二块画的碎片。回到大教堂中将两副画的碎片放回画中即可进入画内的世界，画里的房间之前的房间构造相同，一直往地下走即可（途中有三只幽灵熊，小心应付），在最下层发现被关在笼子里的小女孩幽灵。先从右边的通道往下走，在最下层打倒幽灵熊后获得一个可将脉冲来福的照明灯光变成星星状光线的装置，回到小女孩处用这种光线到处照射之后右边通道即可打开，连续按动楼上的投影仪使墙上女孩写的数字为11，并且将照明等打开对着角落的回转仪器，此时会出现两个幽灵玩具熊，将它们消灭后又可获得一把改变光线的透镜，再回到中间小女孩处，她会放出最后一只幽灵熊，将其封印后Astral即可学会新的特殊能力。上楼召唤Astral在天花板上的绿色区域使用新特殊能力到达顶楼，之后再实体化将门打开就可换回琼斯，来到阁楼上的房间会遇见要寻找的女孩，跟着她一起跑到楼下的大厅再次进入墙上的画中……

下层房间中的巨大女性干尸……

按L1+×键两次即可切换成这种星星状的照明灯光线

我要说得是……这…这……真的是个女孩么？

从画中一出来就看见老妇人用枪口对着女孩，在几次警告无效后，琼斯对她扔出了Gr，这个老妇人原来也是鬼魂。此时还是跟着小女孩前进，途中由于木板被水中的巨大鳄鱼破坏，只得利用屋顶上的电线滑到对面，上岸后鳄鱼会扑上岸来攻击，等它站立起来露出腹部的时攻击才有效，将其体力耗完后它就会吐出“儿子”，此时任何攻击对它们的合体都无效，必须站在三个小屋的门前吸引“儿子”过来将小屋破坏才能使其受伤，三次之后，“儿子”会被鳄鱼吞回肚子，此时再次跟着小女孩逃跑即可，在伐木者小屋旁存档后就要面对与鳄鱼“母子”最终战斗。



鳄鱼从口出吐出比自己体型还要大的“儿子”

大家伙：“妈咪！！”琼斯：“-_bb 别对着我叫，你妈妈在你手上……”

打得欢天喜地的“母”与“子”，琼斯只需要在一旁看戏就行了

BOSS 战要点

一开始先将它们吸引至中央雕像处，等它们攻击雕像后“儿子”和鳄鱼即会分离，此时“儿子”只会到处跳跃和远程攻击，只要躲在“儿子”身后，吸引鳄鱼过来与“儿子”相互搏斗即可，三次之后就可以使用Gr封印它们了。

打败鳄鱼“母子”后沼泽的事件总算告一段落，终于可以离开这个受诅咒的破地方了……

The Third Location

新校区/New School

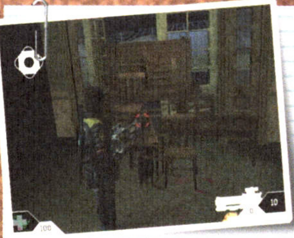
回到研究所，从数码彼得那里获得新的武器——榴弹发射器。往上走回到旧校区，用榴弹发射器将堵在门口的桌椅轰飞后即可进入新校区。进入新校区后在丁字形路口处先向左走，按照1-5的门牌顺序将各个房间的顽皮鬼封印，在每个房间中都必须弄出烟雾（水蒸汽）后才能发现顽皮幽灵，每个房间的烟雾（水蒸汽）产生方法

1、窗前的洗涤槽右边的开关。

2、讲桌的电扇后的开关。

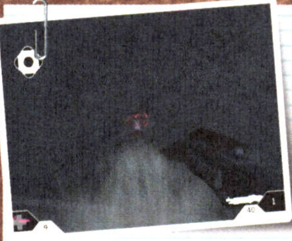
3、将屋子角落的瓦斯罐击破，讲桌的电扇后开关打开的话效果更好。

4、先拿到屋子角落的瓶子，再进入里面的实验室制造出烟雾，最后将一旁的通气扇开关打开即可。



使用火炎弹攻击挡在这里的桌椅

放心，击破这个瓦斯罐是不会引起爆炸的



洒水开关是这个不显眼的东西，瞄准之后再射击

5、先将二楼写有JANITOR的房间中机关打开，然后进入房间射击天花板上的洒水开关。

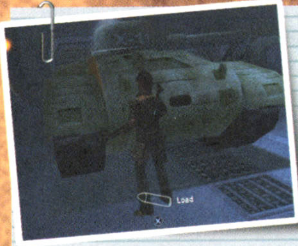
威廉："要想我放过你的话就舔我的脚跟吧，还要叫我一声主人。"教授："……"

将第二间和第四间屋子的顽皮鬼封印后门外都会出现复仇者，上 2 楼还有两个，小心！将 7 个顽皮幽灵全部封印之后 Astral 即可习得新的特殊能力。回到 T 字形路口往右走，在尽头的房间召唤 Astral，使用新能力破坏桌椅后换回琼斯，这个区域会出现新的黑色幽灵，使用远程攻击且攻击力很高，由于房间光线很暗，最好将照明灯打开后再行动，在这段路结束的地方拾得榴弹发射器使用的烟雾弹后回到 T 字形路口向前走，在十字路口处发现安娜和威廉在图书室对面的大讲堂中，但是大讲堂的门却一直打不开，只好先进入图书馆，使用榴弹枪发射烟雾弹使图书馆中的顽皮鬼显形，将其封印之后图书馆管理员的幽灵出现，在唠叨了大半天之后要求琼斯寻找两本书，上楼即可拾得其中一本日记，出图书馆来到汽车公园，在废弃的公车上可以找到另一本历史书，分别把两本书拿到图书馆 1 楼管理员幽灵处之后再放回 2 楼的两个书架后，琼斯的精神会来到威廉的城堡中，在这里得知关于威廉的过去，两本书放好之后再回到管理员处，对面大讲堂的门即会打开，在图书馆门口存档后进入，威廉在讲台上演讲一番之后即会召来鬼魂攻击琼斯，首先是三个黑色幽灵，再来是两个顽皮鬼，将它们全部封印后威廉就会带着安娜再次消失在琼斯面前。

The Fourth Location

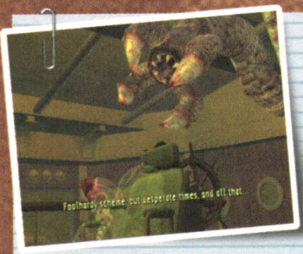
幽灵船/Ghost Ship

回到研究所与数码彼得交谈之后再进入传送装置，通过传送装置后来到一艘幽灵船，这里看起来似乎是个军火仓库，先钻进坦克，开炮将挡路的燃烧桶击毁，进入第二个仓库，在一旁的卡车中取得弹药后回到坦克上弹，然后进入坦克开火将正面的金属门破坏，之后会出现鬼魂士兵，坦克大炮对他们没有作用，老老实实的下来打吧。进入大船舱后以障碍物为掩护与鬼魂士兵作战，另外电梯里会出来 1 个使用转筒机枪的鬼魂士兵，其攻击范围很大，躲在障碍物后趁其射击的间隔时间攻击即可。乘坐电梯进入冷藏室后攻击墙头的红色开关，趁冷气有效时间跑到门口即可通过，第二个冷气室爬上柜子才能看见开关，第三个冷气室要先召唤 Astral 将挡路的杂物除去，再将攻击隐藏在猪肉后的开关即可。之后厨房里蹲下移动就不会被打到，直接过去即可，通过后与数码彼得通话后继续前进，一上甲板即是一场硬仗，此处集聚了数十个鬼魂士兵，利用周围的木箱作掩护小心应战吧，登上最上层甲板会看见一个巨大的触手将鬼魂士兵吞食，先不理这些，将周围的鬼魂士兵消灭后从甲板处掉入操舵室，在此与幽灵船船长相遇，经过他的解说后大致了解了船上的情况，船长也在此时被巨大的触手捉走。



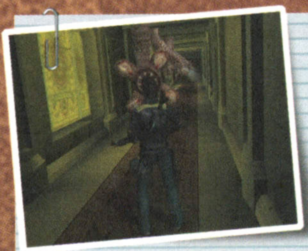
从这个位置给坦克填装炮弹

射击这个红色的小开关就能打开冷气

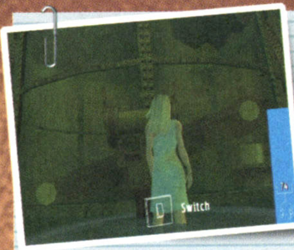


危险已经尽在咫尺，船长却还滔滔不绝的讲着

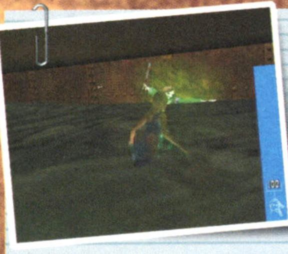
离开操舵室下楼梯后穿过三个有巨大触手的房间后引爆炸药，注意躲开每个房间的触手攻击；再通过三个房间后又引爆炸药将触手全部炸回去。接下来在一间有留声机的房间中找到炸药，然后安放在另一边房间的触手旁，再次引爆，之后从炸药炸出的大洞跳下去进入客舱。这里的通道是 V 字形的，在两旁通道的房间找到四个炸药后在左边通道尽头的房间中召唤 Astral，从屋中的通风口到达舞厅，使用特殊能力将堵在入口处的杂物除去后换回琼斯，从之前不能打开的门进入舞厅，将四个炸药分别安置在舞厅的四个方向后下楼梯将炸药引爆，从被炸开的大门出去。下到螺旋层的一个房间中将炸药引爆，在炸开的房间召唤 Astral 后潜入水下的房间，在通道拐角处引发情节后不要进入打开的舱门，直接从通道尽头的水面浮出，从另一边潜入水中进入压力水泵最下层，使用特殊能力破坏挡住舱门的杂物，再回到中层实体化后将压力水泵开关打开，将水消去后换回琼斯。出门往下走，转动一个房间中的转盘打开地板的舱口后进入，消灭全部鬼魂士兵后在二楼房间再次与船长的头部相遇，与他交谈后下楼梯将炸药引爆打开舱门，进入后即可见到幽灵船巨大的 BOSS。从房间左边梯子上去，不理会途中的鬼魂士兵和触手，将被困在墙壁上的机械工解救下来，召唤 Astral 进入水中救出困在水里的第二个机械工再换回琼斯，上楼梯后可取得海神匕首，救出第三个机械工后就要回到舞厅与 BOSS 作战。



不要被通道的这一排触手吓倒，靠着边缘移动就能安全的通过了



在这个位置将压力水泵的开关打开



第二个机械工在水里的这个位置

幽灵船 BOSS 的巨大化形态，好丑……好恶心……

BOSS 战要点

此战一开始船长也会开来坦克助战，此战只需根据船长的提示，先攻击 BOSS 本体一次，之后会出现一个浮游的灵魂，将灵魂封印后即可对 BOSS 造成伤害，如此重复三次之后 BOSS 即被消灭；BOSS 的攻击多为远程射击，只要不断的移动就能轻易的躲开。

打败 BOSS 后他会恢复原来的人形状态，而此时船长要求让他来封印这个家伙，呵呵，让给他干吧，就着再将船长封印就算是大功告成了。

The Fifth Location

监狱岛/Prison Island

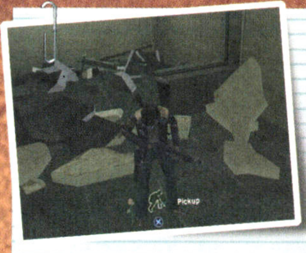
回到研究所后，琼斯未等数码彼得开口说话就再次进入传送装置，这次来到的地方是一个监狱岛，真正的彼得教授正是被关押在这个岛上。上码头之后会出现一个复仇者，周围的监视塔上会有狙击手出现，小心应付。登上斜坡后进入房间，下楼出门后的斜坡上会有四个幽灵警卫，在远处用手枪直接干掉他们。接着从后面的下坡路进入岸边的房间可以获得得镭射炮，从屋后的小路进入隧道，在隧道出口处必须先将警卫和复仇者消灭后再下到水中，墙壁上被锁住的两个复仇者不能动弹，直接前进即可。

狙击枪是对付这里的狙击手的最佳武器

离开下水道，打败警卫后来到一个房间中召唤 Astral，在水中有浮游物的房间中往上浮，在空中转换为第一人称视角观察周围的轨道，用特殊能力将闪亮的轨道破坏或改道，然后在最上部使用第五种特殊能力附身在幽灵矿工身上开凿岩石，让矿车落在水中后即可换回琼斯。利用矿车爬上另一边进入电梯，蹲下穿过一个有蒸汽管和巨大齿轮的区域（碰到蒸汽和齿轮都会受到伤害），爬上楼梯后的大房间中两旁各有一个狙击手，爬上两边的台子再攻击他们，按动墙上的开关将门打开后即可进入监狱的中央区域。

注意，必须用第一人称视角才能观察到轨道的差别所在

将手术室的警卫和护士消灭之后外面的木门即会打开，出门进入对面的房间，从大厅右边的小通道进入电话间，接三个电话后大厅正面的门打开，进去之后召唤 Astral，从地板的大洞下去，控制警卫的身体后将铁门的开关打开，然后从天花板的破洞穿出来到另一边，进入牢房控制复仇者，并且使用其强力的攻击将有裂缝的墙壁和电话间的玻璃击碎。换回琼斯从电话间穿过去，进入一道有巨大金属门的房间将开关打开，进入监狱大厅内部将玫瑰插进一个牢房中的花瓶后时空转换，取得二楼的相片后就会回到监狱；将照片放在另一个牢房的墙壁上后时空再次转换，进入二楼触发情节后回到监狱；再进入放玫瑰的牢房时空转换，拾起二楼地面的熊布偶后回到牢房；再进入放照片的牢房转换时空将熊布偶交给小女孩后获得 Bride，回到监狱后将 Bride 安放在一间有房屋模型的牢房里。与监狱岛 BOSS 一番对话后彼得教授也出现在牢房里并将琼斯叫醒，而监狱岛的 BOSS 也在此时出现。



记得拾起地面上的玫瑰，牛蛙玩时就因为一时大意没看到，之后浪费了一个多小时去寻找

攻击图中所示发电机的这个位置即可将其破坏

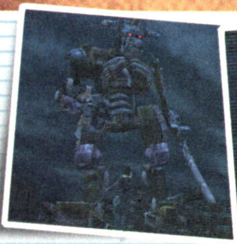
被 Gr 击中后痛苦挣扎的监狱岛 BOSS

BOSS 战要点

本次 BOSS 战是与教授一起战斗，尽量不要让教授受到伤害（他死的话就会 GAMEOVER），将 BOSS 体力打到一定程度后他会逃跑，跟随墙壁上的电光追即可，此时 BOSS 会把各个牢房中的复仇者放出来，注意掩护教授。跟着教授一起找到 BOSS 回复体力的地方后，先将周围三台发电机击爆后再攻击 BOSS 即可将其封印。

与教授逃出监狱之后来到一个废车场，先是琼斯一人行动，在尽头处有两个顽皮鬼，封印它们之后从破车的驾驶舱出去。半空的高台上有一个顽皮鬼，将其封印后即可在地面上捡到它手中掉下的活塞，安置在一旁的闸门开关上并打开闸门。穿过闸门后教授即会跟来并且把红外线眼镜调试成直接可以看见顽皮鬼，将此处的顽皮鬼封印后跟随教授前进，之后会遇上一个由破旧汽车组合而成的巨大机械 BOSS。

不要被这家伙的外表所迷惑，它只是看起来很吓唬人而已



使用红外线眼镜即可轻松的发现操纵这个大家伙的顽皮鬼

BOSS 战要点

用红外线眼镜一看就能知道其实这是顽皮鬼在操纵，将顽皮鬼封印就能对 BOSS 本体造成伤害，三次就能搞定，顽皮鬼分别位于机器人的跨下，左肩和背后。

打败大家伙后继续跟着教授前进，到达灯塔处时它会再次袭来，此时由于不能使用红外线眼镜，教授会将灯塔的灯光变成紫色光线，利用紫色光线也能看到大家伙左肩上的顽皮鬼，将其封印后两人即可逃离监狱岛。

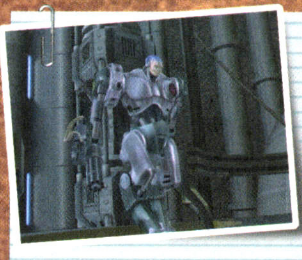
The Final Location

军事基地/Military Base

回到研究所后二人从数码彼得那里获得情报之后便最后一次踏进了传送装置，与威廉的最终对决即将来临。来到地下军事基地后要一直与教授一起行动，尽量掩护他不要让其受到攻击。打倒最初的两个黄色幽灵后跟随教授前进，此时千万不要到处乱逛，一定要一直跟在教授身后以免他落单后受到攻击，跟随教授进入自动门之后转弯到达电梯，出电梯后会出现两个黑色幽灵，将其封印后再跟着博士进入下一个电梯，出来后有很多鬼魂士兵，利用周围的障碍物做掩护消灭他们，再爬上台阶将开关打开，此时会出现一个强力的复仇者，将其封印后地面的通道打开，跟着教授一起下去后进入一个较大的房间中击倒 3 个黄色幽灵后再乘上电梯往下移动。下面的绿色通道有三个强化复仇者（这三个家伙不会攻击教授），消灭它们后跟随教授进入中心房间，与教授交谈之后再跟随他往下走（这段途中不会有敌人了）。与教授一起来到一个巨大的圆形球体内部之后，威廉和安娜也在此出现。此时教授为了保命将琼斯的武器装备全部抢走一个人逃跑了，而威廉却将琼斯体内 Astral 的灵魂抽取出来之后，命令安娜将琼斯击毙……

新出现的强力复仇者攻击力极高，小心应付

……现在我们要做的事是控制机械人形态的数码彼得去拯救琼斯（R1 射击 R2 炮击），这家伙虽然弹药无限，但是不能回复体力和封印幽灵，所以完全不要理会途中的敌人直接前进。进入走廊之后往左移动，之后直接进入右边的电梯，出门后向左再进入电梯，之后在前进时会从地板落下去，直接进入绿色的通道，进入标有 3B-1 的中心房间发现教授，交谈后离开。出门再向右走，进入另一个房间后即可发现琼斯。再来我们就是要操纵琼斯的灵魂去与数码彼得会合了（此时的操作方法与控制 Astral 时相同），直接上浮进入管道，穿出一段漫长的管道后即可与数码彼得会合。琼斯复活后当然就是不可避免的要开始与威廉的最终战斗了。



数码彼得的机器人形态看上去倒是很威武，实际上是弱不经风啊……

BOSS 战要点

此时用的武器是教授赶过来给的电子能量枪，这把枪弹药无限，放心的用就行了。此时攻击威廉无效，他会先召唤其它鬼魂来对付琼斯。第一次召唤三个黄色幽灵，这几个家伙十分会躲避，最好以第一人称视角来射击它们；第二次又是两个黄色幽灵和数十个强力的复仇者，复仇者的数量很多，而且威廉会在一旁不断召唤，消灭一定数量后就不会再出现，所以要先将复仇者解决再来专心对付可恶的幽灵；第三次是两只飞行怪兽，这两个家伙就比黄色幽灵要迟钝多了，而且它们体型较大，很容易瞄准，它全身发光时即是要使用突进攻击，注意不要被它扑到了；第三次又是两个飞空怪兽和四只幽灵熊，幽灵熊移动很慢，一边后退一边攻击先将其搞定再来对付空中的家伙；第四次是三只黑色幽灵，这些家伙攻击力高，而且攻击频率快，好在移动速度不快，消灭它们倒还不算费事；第五次是五个用警棍的警卫，尽量与他们拉开一定距离后再攻击；最后一次是两个复仇者和三个黑暗幽灵，消灭它们之后就可以开始攻击威廉本体了，他除了发射能量弹攻击以外就没有其它攻击方式，而且他的回避能力不高，利用手中的强力武器，要不了几次就能将其击倒。

尾声

教授启动了数码彼得身上的零式爆破系统与罪魁祸首威廉一同消失在巨大的爆炸，琼斯和安娜也赶在爆炸之前逃出军事基地，利用传送装置回到研究所，一切的一切又再次恢复平静……

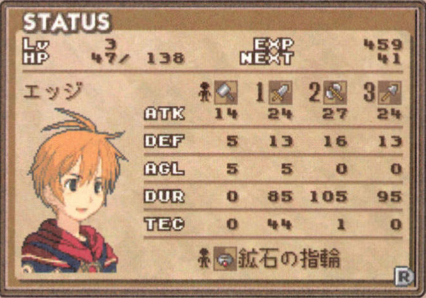
数码彼得："教授，启动我身上的零式爆破系统……我们就可以结束这一切……永远的

文:绯川陵彦
责编:星辰

召唤之夜 铸剑物语2

系统篇

能力状态



ATK:影响攻击力和 HP
DEF:影响防御力和 HP
AGL:影响回避能力、移动速度和攻击速度
DUR:武器的耐久;本作和前作不同,耐久在战斗后不会自动恢复,一定要回到工房修理才行。
TEC:武器的熟练度;熟练度越高武器能力也越高,而且解体后残留下的能力也越高。

锻冶师等级

一开始主角只是“见习锻冶师”。但是随着制作武器次数的增加,锻冶师的等级就会提高。每提高一级就会多出一种新的能力;一共有 7 级。

迷宫移动

这次在迷宫中可用道具不止锤子一种,每个类型的武器除了破坏木桶和箱子的能力外都有其特殊的作用。

打开传送阵

除草

砸坏枯木

打从树上打下果实,有效距离比其他武器多 1 格

钻开脆弱的墙壁

移动巨石

战斗操作

十字键：左右为移动（快速按两下同方向为奔跑）；上为跳跃；在倒地时快速按左右键能加快起身速度

A：攻击，配合十字键能做出各种不同的攻击方式

B：使用快捷栏上的特技、魔法、道具。

L：交换武器

R：快捷栏，选择设定好的道具以及魔法。

变身

中期在辅助装备中装备上红色魔石并在战斗中使用就能变身成魔刃使（死亡时如果魔石有剩余会自动变身）。此时能力全面提高，HP 和 DUR（武器耐久度）全恢复；但不能使用召唤兽魔法和道具。武器耐久会持续减少，到 0 即恢复原样。另外，战斗中变身的话，胜利后的奖励经验为 0。

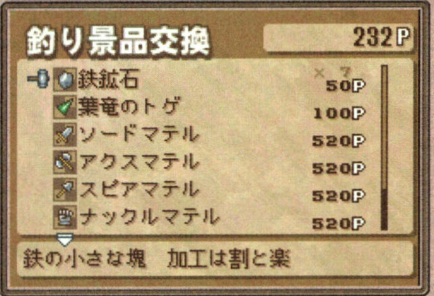
道具制作

在道具店中能选择制作道具和饰品，材料就是迷宫中发现的各种各样乱七八糟的东西，比买要实惠多了……

钓鱼

找在池塘边钓鱼的伯伯就能够钓鱼，方法如下：

水塘里的生物有很多种类，每种都能得到不同数量的 P 值，P 值可以用来在钓鱼老伯处换取各种素材跟合成道具。



锻造系统

这次的锻造和前作不同，制作武器不需要秘传，而是需要マテル（各类武器的素材）和材料结合就能打造。所以只要有耐心，在初期就能拥有很强力的武器。在自己的工房中，可以进行的工作有：

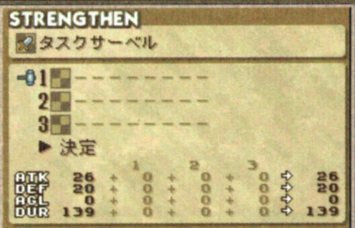
制作

将素材和材料结合在一起打造出武器。

解体

将武器解体成素材。这样做的话就能对不需要的武器进行再利用。解体后保留的能力和原本的武器能力以及熟练度有关。熟练度越高，保留的能力也就越多。

强化



在已有的武器上附加另外的材料（最多附加三样），能让武器变强，附加属性以及新的特技。

修理

恢复武器的耐久值，修复损坏的武器。

めずらしいメダル

在琉卡家右边的角落里有一个收集稀有金币的村人，每收集 5 个给他他就会给你好东西作为回礼。金币一共有 35 枚，分布在各个迷宫中。

木工老爷爷

在居住区最左边的民家中有一个木工爷爷，把迷宫中所有能破坏的东西都破坏的话他就会给你奖品。但是每个迷宫只能拿一次。

序·我的护卫兽

注:绿色字体为支线剧情,红色字体为可获得めずらしいメダル的地点和BOSS战。

选择主角性别并起名

跟上琉卡
选择项(任意选择):
封印なんて全然恐くないよ
(完全不觉得封印恐怖)
本当はすっごく恐いんだ…
(本来就是很恐怖的)

“好了！还差一点点……要是让别人进去的事情暴露的话会挨骂的吧,不过,已经和琉卡(リョウガ)说好了啊！

锻冶师的约定可是比钢还硬的啊!无论发生什么事情我都会守住约定!”我只顾埋头想着,完全没有注意到前面的悬崖……

“危险!!”琉卡大声提醒我,我回过神来,可是脚下一滑:“呃!…哇啊啊啊啊!”

琉卡一把将我拉了回来:“艾吉(エッジ)!!没,没事吧?……!”

“哈哈哈!没事没事!完全没事!因为锻冶师不光‘锻’武器,同时也‘锻’身体的啊!”我站起来,拍拍衣服。“在锻炼身体之前,拜托走路好好看清楚前面啊!真是的!”琉卡不停地埋怨着。

我叫艾吉!是个见习锻冶师。由于在上次的比试中输给了琉卡,所以按照约定要带琉卡到贡拉(ゴウラ)之门去。不过这是不让外人进入的地方,如果让贝尔克师傅知道的话,肯定会被责罚的……

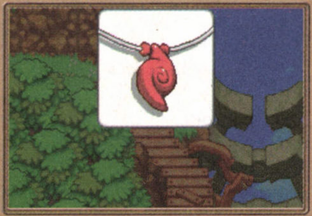
至于琉卡……他是两年前和林莉(リンリ)姐姐一起到我们村子来的。虽然一幅很酷的样子,但却很照顾我呢!啊,我还在发什么呆,快点赶上去才是!

选择召唤兽类型:
机械兵士→イグゼルド、鬼の子→レキ
恶魔→ディナ、兽人→アーノ

强制战斗VSアバレうさぎ
HP:45、EXP:50、金钱:25、道具:Fエイド
攻略法:很弱,直接打就可以

给召唤兽起名字

贡拉之门里封印着拥有能将世界毁灭的凶恶召唤兽,不过正因为这样,琉卡才想要亲眼看一下。贝尔克师傅是教导我锻冶术的人,虽然有点奇怪,但还是很温柔的人呢。奥尔卡(オルカ)和塔坦(タタン)是师傅的孩子,就好像我的兄妹一样,不过他们两个经常吵架。



红色的吊坠,那是父亲留给我的遗物,虽然不知道有什么作用,但是师傅要我一直戴在身上。

琉卡的表情突然严肃起来:“有没有听到什么声音?”

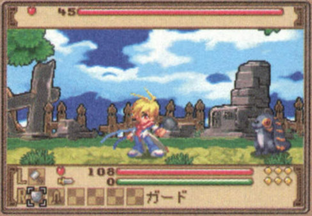
……啊啊啊……

“声音是从那里传来的,走!过去看看!”琉卡抢先一步跑了去。那声音发出的地方,正好是以前我家所在的地方。

有人……不,应该是召唤兽倒在那里,那个!是……

“那是灵界萨普雷斯(サプレス)的召唤兽,‘恶魔’!!”琉卡说:“好像在被什么东西追赶着?能打倒召唤兽的家伙……应该还在附近,要小心!!艾吉!”

出来了!?是这个家伙吗?战斗吧!



“没事吧?”琉卡关切的问到。“嗯,虽然被吓了一大跳,不过一流的锻冶师也是一流的剑士啊!”虽然胜利得有些狼狈,我还是信心满满的回答。

这个召唤兽……性格还真是糟糕啊!居然认为我们救她是理所应当的事情!而她的主人由于在一场大战中死去,现在成为了“散兽”。就在她大大咧咧要求我们照顾她的时候,突然一脸痛苦的倒下去了。

“啊!!你怎么了?!”我关心的问到。不过之后的事情更让我无法理解……召唤兽突然像变了一个人似的拼命道歉:“明明被救了还说出那么过分的话,真的是非常抱歉!!就算平时都是被那孩子支配也好…那种态度也是绝对不可原谅的!”究竟是怎么一回事?

很快的,召唤兽又恢复了常态。原来刚才出现的那个是天使,由于一次事故,召唤兽和天使合为一体了,只要召唤兽说了过份的话,天使就会出现……

我决定把召唤兽带回家去,琉卡则去通知村长。至于召唤兽,她的名字叫蒂娜(ディナ)。

跟着去地下工房

前往集会场
从此开始平时按select键能和召唤兽或同伴交谈。

在家中工房的选择支(任意选择):
当たり前です!(当然没问题)
ちょっと自信なかつたりして…
(有点没自信的样子……)
得到ソードマテル和铁矿石

用得到的材料作成武器
得到アマターナイフ

回到家里,塔坦和奥尔卡又因为一些小事争吵起来,还好师傅及时出现了。在得知蒂娜是“散兽”后,大家都觉得很头疼,因为我们村是不允许散兽进来的。但蒂娜依旧理直气壮的要我“负起责任”……正在我头疼的时候,天使的蒂娜又出现了。

天使蒂娜拼命的道歉,而我少不了又要解释一番,不过师傅倒是一副很感兴趣的样子,还说我们俩是乐在其中?!哪里有这样啊!塔坦也在一旁说看得很开心……真是!师傅介绍了我们家是锻冶师家族后,就拉着蒂娜去了地下的工房,并要我也跟着去。

什么!?师傅竟然要蒂娜做我的护卫兽!“作为锻冶师的召唤兽最重要的使命就是……制作武器的搭档!如果蒂娜被赶出去的话,艾吉肯定会担心的。所以要是成了艾吉的护卫兽的话,不仅不会被赶出村子……而且连艾吉的搭档也有了,万岁!”

虽然蒂娜一百个不愿意,我也觉得有些不合适,但是大家你一句我一句的为我和蒂娜作了决定,并马上开始做契约仪式的准备了。

那么,快些到集会场去吧。

从家里出来后,向左走,然后再向

上，就可以到达仪式的地点了。所谓的仪式，其实只是需要在大家面前互相发誓承认召唤兽的身份，然后再由村长认可就好了。不过村长可真是能说啊，唧唧歪歪没完没了……蒂娜终于无法忍受提出抗议，村长总算回过神来，想起现在还要进行仪式：“…就这样，艾吉你能在大家面前发誓将蒂娜作为你的护卫兽吗？”

“我发誓！！”

“从今天开始就认可蒂娜为艾吉的护卫兽。那么就请作为‘魔刃使’的护卫兽好好的守护村子吧！”村长宣布。

“‘魔刃使’？那是什么？……”

“就是艾吉啦。继承了能使用封印贡拉的‘魔剑’之力的科尔特汉兹家的人，代代守护着封印在这个村子中名叫贡拉的凶恶召唤兽。”村长解释到。

仪式终于完成，师傅说马上要进行锻冶练习，让我和蒂娜到地下工房去。琉卡则提醒我不要忘记之前的约定，当然啊！锻冶师的约定可是比钢还硬呢！

回到工房，师傅的态度变得异常严肃，在传授了基本的锻造知识之后，还

要我们进行空挥锤子 100 次的练习……完成训练之后，终于到了要动真格的时候了。师傅给了我一个剑类型的材料以及一个铁矿石，接下来就是靠我和蒂娜将这些东西锻冶成武器了！

经过我和蒂娜的努力，终于成功打造出一把短剑。师傅对我们的成绩还算满意，以后就让我住在工房自己锻炼。

到锻造炉前选择“作业”即可

夜对话

选择项：散步に行く？（选择第一项）

じゃあ、いっしょに散歩行こうか

（好的，一起散步去吧）

メンドウだし、もう寝るよ

（真麻烦，睡觉了啦）

选择第一项

真是忙碌的一天啊！晚上蒂娜提议出去散步，当然同意啦！

来到了和蒂娜相遇的地方，那里是我以前的家，是一个充满怀念的地方……很久以前贡拉被召唤出来，但是却由于它太过强大而不能控制，就连送还也做不到，最后只得将它封印住。但是一个叫作红莲的召唤师想要得到贡拉的力量而把它解放出来……这样，封印被解开，村子陷入危机……爸爸和师傅，大家一起跟红莲战斗后虽然终于解决了他，但我的家被摧毁，我也受了很重的伤。那时候，爸爸为了救我而使用了魔刃的力量……去世了。之后成为孤儿的我被师傅当成家人一样照顾……

第一章·封印解放

去 2 楼拿到 200b，然后前往琉卡的家。

在道具店店员处得到“思い出日记”。

前往贡拉之门。

强制战斗 vs キャタン

HP:200、EXP:50、金钱:50、道具:铁矿石

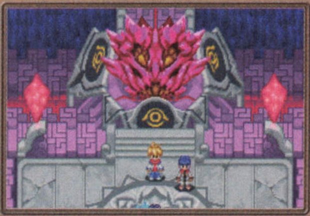
攻略法：冲刺贴近后猛砍就行，三次攻击后就防御。

新的一天，约定好和琉卡一起去贡拉遗迹。不过蒂娜也吵着要一起去，虽然一开始不想带她去，但在她的威逼之下不得不屈服了，哪有护卫兽威胁主人的道理，我真是失败！出发前，先去准备武器、道具，还有 2 楼可拿到 200b。

一切准备妥当之后，前往琉卡家吧（在村子的最下面）。琉卡让我们先去贡拉之门。出村之后前往北西方向的贡拉之门，来到门口后，琉卡也赶了上来。“这个门后面到贡拉封印之间有一个很大的迷宫，为了防止入侵者布置了很多的召唤兽。不过，只要在这门前咏唱咒文，就能在瞬间到达封印的房间。”我告诉了琉卡关于贡拉封印的秘密。这时，一个不速之客出现在我们身后，“本大爷叫盖多，盖多·卡姆卡洛萨（ゲドー·カムカロッサ）。能不能带本大爷到这遗迹里面去呢？”

盖多以蒂娜作为人质，我没有办法，只好将他传送到了封印之间。但是没有想到，盖多居然想要解开贡拉的封印！！在击败了盖多召唤出的召唤兽之后，恼羞成怒的他再次召唤了一只：“该死！为什么解不开封印？把你们这群小鬼都轰掉！！”

危急关头，琉卡飞身挡在了我们面前……当眼前的硝烟散去，我惊讶的发



现琉卡的样子……

琉卡：“封印……对刚才的攻击有反应么？原来如此！！哈哈哈！忍不住要赞赏你呢，这个叫盖多的家伙！”琉卡冲到封印之前，开始给贡拉输送力量……他竟然想要解开贡拉的封印！！？

整个封印之间因为力量的波动而剧烈震动着，师傅和奥尔卡也赶了过来，可是太晚了……强烈的白光之后，师傅倒在了地上，我手中的剑也断成了两段……突然红色的火焰将我包围，我的意识也随之失去……

到 2 楼师傅的房间。

前往集会场，选择项（任意选择）：

魔刃のことはまかせてください

（魔刃的事情尽管托付给我吧）

ちょっと自信ないです…

（稍微有些没有自信）

之后从奥尔卡处得到剑的材料和铁矿石。

在工房制作武器时的选项（任意选择）：

手伝ってくれてすごく助かったよ

（能帮忙真是太好了）

正直、まだまだだね

（老实说，还差的远呢）

帮左一民家（木工家）的老婆婆在道具店下面的坡上找到出走的猫，能得到“小さなミミズ”。

在居住区左二民家（民家 A）中的妈妈处得到“坏れた时计”。

帮木工家门口的小男孩在他家（最右边的民家 B）中找到丢失的东西，能得到“思い出日记”（以后每天都可以帮这小孩找东西，东西就在他前一天所站的位置那，因此留意一下小孩每天站的位置吧）。

从现在开始可以钓鱼了。

回到自家遗址选择第一项能再次和アパレうさぎ战斗，获胜可得到"キツカ药"。

从西边出口到达ふもとの森，用剑割除杂草，用斧砍掉枯木向深处前进。

■区域3和区域4如图所示的地方一共有两个めずらしいメダル

梦中，又看到了爸爸……当我醒来的时候，发现已经在工房的床上了。还好师傅没有生命危险，不过琉卡却下落不明。我认识的琉卡绝对不是会做出这种事情的家伙！一定是有什么理由……

虽然贡拉仍然在迷宫内，但破坏村子只是时间问题。现在最重要的是将"魔刃"全部找到，再一次封印贡拉。能够使用魔刃的，只有体内埋有召唤之夜(summonnight)石的被称作'魔刃使'的我。

战斗vsハウンド

HP:200、EXP:100、金钱:50、道具:铁矿石

攻略法:就是一般敌人的强化型。

奥尔卡跑来说村长召集了全村人在集会场要宣布什么，让我和蒂娜也快点去。

果然村长也要求我去寻找魔刃封印贡拉，可是其它人却不愿意相信我，好在蒂娜的一番话消除了大家的不信任感。看来，守护兽还是有用的嘛~

究竟到哪去寻找魔刃呢?现在依然没有头绪，不过还是先到以前保管魔刃的地方看看再说吧！

风之封刃砦——我们的第一个目标。而奥尔卡更是给了我剑的材料和铁矿石，真是太感谢了呢！可是，在打造剑的时候因为蒂娜没和我配合好而弄出了失败的作品，这也让我想起了师傅说过的"锻冶师制作武器是共同作业。搭档之间不互相认可的话是不能成功的。"看来这次只能暂时靠锤子当武器了……

在山脚下森林内的宝箱中找到了剑的材料，再次回到工房和蒂娜一起做出了武器。虽然还是不怎么出色，但我相信蒂娜一定会越来越好，当然我也一样。

到达风之封刃砦得到断剑

回到工房修理完毕之后再次前往风之封刃砦

在风之封刃砦将断剑交给拉克尔后前往外れの森

■在外れの森也有两个めずらしいメダル，被树桩隔着的宝箱可以用长枪打开

战斗vsグラスドラゴン

HP:500、EXP:250、金钱:100

道具:叶龙のトゲ

攻略法:别管那两只甲虫，直接打巨花的本体，注意恢复道具的使用。

来到了风之封刃砦，可是里面却没有什么有用的线索。但内部传来的声音引起了蒂娜的注意。天使蒂娜叫着要保护我就直直冲了进去。不一会儿，蒂娜的尖叫和陌生人的喊声传了出来……

拉克尔(ラクル)和库敏(クーミン)，是这两个孩子的名字。据他们说，这里是他们"风队"的秘密基地。他们本来在这个砦里将散兽们集合起来保护着，但是现在散兽们却发狂似地乱跑乱窜，这显然是受到贡拉的影响。他们的队长去为受伤的散兽找草药了，但拉克尔却把从队长那里借来的剑弄坏了。蒂娜想都没想就作了决定:"我的主人是锻冶师，会帮你修好的！"……这样的话，只能带着断剑回工房修理了。

回到家，奥尔卡决定去风之封刃砦附近寻找灵药替师傅治病。那两个孩子所说的队长想必也是去那里寻找这种药草了吧? 来到工房，很快就将武器修理完毕并送回到拉克尔的手上。拉克尔告诉我，草药所在的地方有很多凶暴的散兽徘徊……果然，我们赶到药草所在的地方，看到了奥尔卡和一只召唤兽正受到攻击……先消灭眼前的敌人再说！

找到ホノナス(霍诺纳斯)

回到风之封刃砦

回到自家，将之前得到的"坏れた时计"交给民家B中的男主人就能得到"Fエイド"。

夜对话

注意:村子的道具店每天都会有新货。村口的商人每天会有一样好东西卖。

收拾了那朵大怪花之后，得知那个白发的召唤兽叫卡布利奥(ガブリオ)，正是风队的队长；而边上的那个机械士兵名叫泽莱德(ゼライド)。大家决定一起分头寻找那叫做霍诺纳斯(ホノナス)的药草。

结果我在一颗树的根部发现了一株很漂亮的药草，借助卡布利奥的鼻子得知这正是霍诺纳斯！

这时，盖多和琉卡突然出现在我们眼前。琉卡竟然要我不要插手这件事，

而盖多竟说让贡拉复活是为了帮召唤兽们复仇！"召唤兽啊，大多都是恨着人类的呢。被人类随意召唤出来，无论什么命令都要服从。自由都剥夺了啊，生气也是当然的喽。而且，琉卡大人是散兽，知道他受到了如何地待遇吗?"

但是……我们是朋友啊！对不对、琉卡！

盖多打断我："那是为了活下去的演技啊，召唤兽就是召唤兽，不能和人类混在一起！在这世上，一个人的幸福必定会造成另一个人的不幸。所以啊、在去考虑他人不是傻的吗!? 本大爷就是最优先啊！世上的所有人越痛苦越困扰，我的幸福也就会相应的越积越多！你们就好好加油吧。为了本大爷的幸福，嘿嘿嘿嘿嘿嘿！"

说完这番话之后，盖多和琉卡便离开了。虽然我很想去追问琉卡究竟为什么要这么做，但是考虑到师傅和拉克尔他们还在等着这药草，只能先回去了。

用药草治好了散兽的伤，卡布利奥虽然不知道魔刃的线索，但是泽莱德说森林深处有一个和风之封刃砦很相似的砦，而且那之间的地下有很大的声音传来。总之，下一个目标已经确定，现在先回去看望师傅吧。

在集会场之前碰到了塔坦，她说是在向广场的天意石祈祷，而祈祷的内容却不肯告诉我们。在林莉姐的帮助下，师傅的情况终于稳定了下来。总之，一天又结束了，真是不得了的一天啊！

第二章·黑铠剑士

上1楼,出现选择项(任意选择):

タタンは家にいた方がいいかな(塔坦最好还是待在家里)

出かけてもいいんじゃないの?(不是也可以出去的吗?)

在道具店和店员对话后可以得到キッカ药。

和掉东西的男孩对话后,在前一天他站的地方找到东西还他,得到キッカ药。

继续帮木工爷爷家的老奶奶找猫,在自己家门口楼梯下找到后得到Fエイド

在ふもとの森入口处碰到林莉后前往风之封刃砦。

和拉克尔对话能得到"ラクルのサイン",拿去给广场的那个花痴女,她会当作是奥尔卡的签名,并硬拿去之后给你"思い出日记"作为补偿。

同样,去老家遗址能再次和アバレうさぎ交手,获胜可得到"ジュウュ药"。

一早就听到楼上吵吵闹闹,上去一看原来是塔坦和奥尔卡。村子周围不知有什么东西一直在徘徊捣乱,奥尔卡准备前去调查,而塔坦也吵着要去帮忙。

在山脚森林口遇上了林莉姐,她说刚才看到了琉卡,并要将他找回来。风之封刃砦,拉克尔和库敏今天也来到了这里;而卡布利奥和泽莱德则先出去了,说是很快就回来。塔坦也很乖地留在了这儿,那么,我们下一个目标就是另一个砦了!

在昨天找到霍诺纳斯的地方见到了神情紧张的卡布利奥和泽莱德,据他们说附近出现了一个很可疑的人。于是我们决定分头调查,卡布利奥他们回去风之封刃砦,而我和蒂娜则去那个会发出巨大吼叫声的洞穴。

前往雄叫びの洞窟

在区域3能找到一块めずらしいメダル

在博尔伽诺(ボルガノ)的房间出现选择项:

信じてください!

ボルガノのこと、信じてみよう

(我相信博尔伽诺)

あの顔だ…信じられないよ…

(那个样子,不能相信阿……)

如果选择第二项的话就会发生为ボルガノ去取ジュウユの果的事件

ニ-ニャに案内してもらう?

(是否需要妮雅带路)

はい(需要)

いいえ(不需要)

跟着妮雅走,遭遇黑铠剑士

vs ????

HP:450、武器耐久度:150、EXP:450

金钱:200、道具:兽の纹章

攻略法:第一次和人对战,和前作一样将对手的武器破坏掉效果最好。由于这时候没有什么特别好的削减耐久度的方法,所以只能用三把武器互相交换防御对方的攻击,来让他的武器耐久度下降,在对方武器耐久度10左右的时候他就会左右跑,只有什么都不做才能引诱他进攻。破坏掉武器的话就能得到兽の纹章。

在洞穴前居然遇到了奥尔卡!还有,一个巨大的铁人!难道那就是卡布利奥所说的发出巨大叫声的家伙吗?!正当我拔出剑准备战斗的时候,一个幽灵一样的女孩突然喊到:"不要!博尔伽诺(ボルガノ)并不可怕!求求你…不要欺负它!!"这个女孩名叫妮雅(ニ-ニャ),虽然看起来像个幽灵但却不是召唤兽。那个巨大的铁人叫做博尔伽诺,看起来虽然很可怕但性情似乎很温和。妮雅为了报答我相信博尔伽诺没有恶意,决定带我们去那个跟风之封刃砦很相似的地方。

由于妮雅本身是幽灵状,所以每次去那个地方都是直接穿墙……可是我不能这么过去啊!还好妮雅最后找到了正确的路。在那里有……一个穿黑色铠甲的剑士。

黑剑士把奥尔卡打伤了,绝对不能原谅!经过艰苦的战斗终于将穿着黑色铠甲的神秘人击败,神秘人转身离开了,而我必须先给奥尔卡治伤才可以。

回到家

去贡拉之门找到林莉

再次到博尔伽诺的房间

跟着妮雅来到水之封刃砦

在之前没能去的地方,用拳套和钻头开路进到区域6能得到一块めずらしいメダル

遭遇盖多

强制战斗 vs メタルホース

HP:600、EXP:750、金钱:150

道具:思い出日记

攻略法:随便打打就赢,武器推荐钻头

要出后门的时候会发生对话

去水之封刃砦接塔坦

回到家

跟夜对话,这次增加了在贡拉之门的林莉和在巨花处的卡布利奥。

回到家里,安顿好奥尔卡后,想不到师傅又病情加重了!我赶紧到贡拉之门找到了林莉姐请她来帮忙。回到风之封刃砦,我遵守了和奥尔卡之间的约定,没有将他受伤的事情情诉塔坦。虽然嘴上不说,实际上是不想让妹妹为自己担心吧……

跟着妮雅来到水之封刃砦,妮雅之前说的那不安的光芒很令人在意……果然在水之封刃砦里又遇到了盖多!从他的话中得知他和琉卡联手也根本是不怀好意。在蒂娜的言语激怒下,盖多马上召唤出了一只金属马向我们扑来。

这东西显然不是我的对手,不过盖多并没有和我们多纠缠,很快离开了。结果在这里还是没有什么关于魔刃的线索。但是根据妮雅所说,这森林更深处还有一个类似封刃砦的地方,那里的入口一直闪着小小的雷光。看天色也要黑了,我决定先去接塔坦回家。

来到风之封刃砦,拉克尔为了感谢塔坦陪他们玩了一天而送了一个召唤之夜石给塔坦,塔坦也说要做点心给他们吃。回到家,发现奥尔卡已经好的差不多了,而林莉姐姐则还是在为琉卡的事情伤神的样子……

晚饭后,蒂娜又去补充 MANA 了。奥尔卡受伤、师傅病倒、魔刃的线索还是没找到……我该怎么办呢?爸爸……

第三章·收集召唤之夜石

在1楼和塔坦对话出现选择项:
知ってるよ(知道)
そんなこと知らない(那个我不知道)

前往道具店下面的悬崖
强制战斗 vs オルカ
HP:600、武器耐久度:180、EXP:1750
金钱:250、道具:加速モーター
攻略法:一直防御直到他的武器坏掉。

道具店店员今天发送的试用品是"シャプストン"
在广场的迷糊小孩今天还是丢了东西,找给他能得到"思い出日记"。
今天旅行商人跑到了村长家,卖的东西是"疾风の矿石"

木工爷爷整理橱柜找到了"不气味なお面",但是民家A的男主角却很喜欢,交换得到"温玉"。
爱猫奶奶家的猫今天跑到了村长家的厨房,带回去能得到キッカ药。
继续和アバレうさぎ比试,可以得到思い出日记。

奥尔卡一早就来找我说要确认一些事情,并说在道具店下面瀑布那里的悬崖处等我。

来到瀑布下,奥尔卡居然提出要和我比试!没有办法,战胜他之后,奥尔卡一幅释怀的神情对我说,已经没有东西可以教给我了。这是什么话?我大声说

到:"总之奥尔卡是必需的!不在的话我会很困扰!因为……要是没了奥尔卡……那谁来做饭啊!?"好啦~奥尔卡你好好休息吧,寻找魔刃就交给我们了!

前往水之封刃砦
回通过迷い森
■在区域2和地下区域2分别能找到两块めずらしいメダル

前往雷之封刃砦.进门后出现选择项
战う(战斗)
逃げる(逃走)
强制战斗 vs クロックナイト
HP:1000、EXP:2000、金钱:200
道具:救急セット
攻略法:现在的你很强,跳着砍就行

和布尔尼德(ブルニード)对话后得到红色魔石.出现选择项:
じゃ、案内はいいよ
(那么,带路吧)
じゃ、サモナイト石をさがすよ…
(那么,去寻找召唤夜石吧)

先前往水之封刃砦,然后穿过森林就来到了雷之封刃砦。没想到刚到这里,就遇见了守护的机械士兵,不论我们如何解释,它也执意要我们离开。没办法,只有战斗了!

"生体波动确认,测定值核对,95%

概率为魔刃使确认。"啊?!早点确认的话不就不用战斗了嘛~真是!!据这个自称移送侦察型ED106布尔尼德(ブルニード)说,我和古雷亚姆——我的父亲有着几乎相同的生体波动。而它的任务就是在这里等着魔刃使出现。

"扫描结果显示,形态控制单元存在确认。现在借用……"布尔尼德突然把父亲的遗物——红色吊坠拿走了,并且……吃了下去?!"控制单元的能源不足确认。准备补充……补充完毕。控制单元能源补充完成,开始形态变化测

试,同态移行…Monoshift"啊啊!!我的身体突然开始发热,这感觉……和上次责拉解放时一样!!

变身成魔刃使的我很容易就通过了战斗测试,以后我只要用这个完成型的控制单元就能随时变身了。同时,我也被认可成为了新的魔刃使。没有想到布尔尼德竟然知道魔刃的所在地!不过,到那里似乎要通过什么空间转移装置才可以,而启动这个装置则需要4个召唤之夜石。

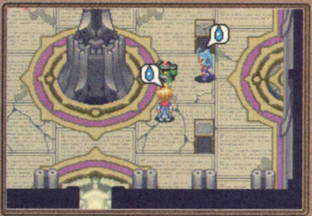
在后面的召唤师房间找到召唤之夜石后和布尔尼德对话。
回家和塔坦对话得到召唤之夜石
在水之封刃砦的林莉手中得到召唤之夜石
在博尔伽诺的房间里找到奥尔卡
回到雷之封刃砦将石头交给布尔尼德
前往忘れられた森
■在区域3和地下区域2能找到两块めずらしいメダル

炎之封刃砦
战斗 vs デュラハン
HP:1280、EXP:2500、金钱:250
道具:加速モーター
攻略法:用魔法就能相当轻松地取胜。

在后面召唤师的房间内找到了一颗召唤之夜石,不过……在安装的时候被我给搞砸了。愤怒的布尔尼德大叫着要我去找一个精通机械的人来,没办法,只能去拜托奥尔卡了。

回到水之封刃砦向林莉姐姐要到了粉红色的召唤之夜石,回到家中拉克尔和塔坦把他们的那块绿色召唤之夜石给了我。接着去博尔伽诺的房间将奥尔卡拉到布尔尼德那里后,得知在森林根深处有炎之封刃砦的存在。随即又马不停蹄地赶过去,谁知刚进门就和一个大块头的召唤兽打了一架。之后又出现了一个自称是琉卡恋人的长得和妮雅

差不多的女孩巴祖(バスゥ),没说几句话就笑嘻嘻地走了……



和进入内室的护卫兽对话，得到最后一个召唤之夜石

回到雷之封刃砦将石头交给布尔尼德

在博尔伽诺的房间内和妮雅对话

回家

夜对话，这次增加了瀑布前的奥尔卡和博尔伽诺的房间内的妮雅。

天使蒂娜找到了召唤之夜石，但学着林莉姐问我要一个吻作回礼，可着实把我吓得不轻！总之，现在还是先回布尔尼德那里去。回到雷之封刃砦，在卡布利奥和泽莱德的帮助下，布尔尼德完全恢复了正常。但是发动装置却要花一点时间，正好我也要去找妮雅，去问清楚刚才那个女孩子的事情。

原来妮雅是召唤师之卵苍之派阀的学生。被托付工作后，在森林里迷了路，由于又累又饿，所以一摔倒就昏了过去；醒来的时候发现身体被巴祖侵占，而自己变成像幽灵一样的状态了。

这个巴祖好像是出于恶作剧的心理一直趁妮雅不注意的时候侵占她的身体来嘲弄她；虽然妮雅也试过好多次想要夺回身体但却一直失败。不过这次我一定会帮妮雅夺回身体，看巴祖那个样子应该也只是迷上了琉卡而已……

回到家，发现村长也在。谈话中得知师傅的高烧不退竟然是因为中了贡拉的诅咒！而消除诅咒就只有封印贡拉这一个方法而已。

第四章·腐朽的机械迷宫

1楼对话

今天道具店的试用品是"ジュウユ药"

和道具店左边的人对话，他会问你是不是掉了200b，选择第1项可以得到200b。

老奶奶的猫今天跑到了收集金币的人边上，送回去能得到"シャプストン"。

继续帮小孩找东西，找到后得到"ジュウユ药"

今天旅行商人卖的是雷兽の角，之后他还会告诉你在水和炎的封刃砦中有他的同伴，如果遇到的话就打个招呼吧。

水之封刃砦中唯一的人类商人会给你"激辛スパイス"，其他的商人都会卖各种小玩意儿。

炎之封刃砦中则是那两个一直赶路的商人，左边的能告诉你一些游戏方面的知识，右边的一个则会收取600b教你合成的基本，并给你一个"叶龙のトゲ"。而中间的5个宝箱能存放5件武器并且通关后仍然保留，这是达成全秘传的关键。

回到村内把"激辛スパイス"交给民家B中的主妇就能得到"思い出日记"

依然可以和アバレうさぎ战斗，获胜可获得"救急セット"。

前往雷之封刃砦

跟布尔尼德对话后转移

前往老朽的机械迷宫

■用钻子钻开通往地下2层区域2的房门能得到一个めずらしいメダル

战斗 vs グラップ

HP:1600、EXP:3500、金钱:300

道具:思い出日记

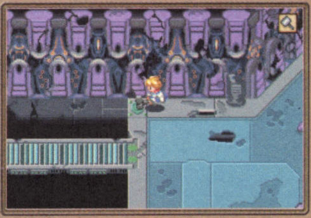
攻略法:用钻头的蓄力攻击,注意保持距离。

■地下4层区域1首先走最左边的传送带,也能得到一个めずらしいメダル

奥尔卡对布尔尼德产生了浓厚的兴趣，塔坦也要跟着出门帮忙调查。

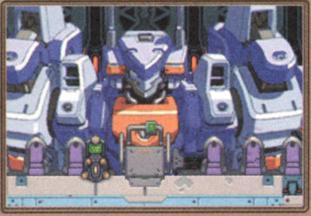
来到雷之封刃砦，全员集合；一番大爆笑的对话之后，转移装置启动了。

传送的目的地是腐朽的机械迷宫。由于布尔尼德说自己没有战斗机能，所以不能跟我们进去找魔刃。没办法，只好两人行动了。从入口的留言板上得知用锤子敲打地上的隐秘的小开关就能改变传送带的方向。但到了地下2层的



房间内，却碰到个不好惹的大家伙；好不容易击败他，却由于引起的爆炸弄塌了地板，蒂娜和我一起摔了下去……

出现在眼前的巨大机械士兵(果然是眼镜厂所为)令我大吃一惊，由于担心我和蒂娜而强行转移来的奥尔卡和塔坦也吃惊不已。



得到魔刃ジンライ

战斗 vs 黑剑士

HP:950、武器耐久度:200、EXP:4000

金钱:300、道具:兽王の纹章

攻略法：以防御为主，看准机会用钻头的"下+攻击"削减对方武器耐久度并注意恢复HP。

回到地下1层和布尔尼德对话

回到雷之封刃砦

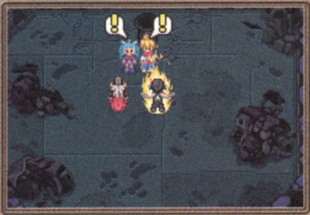
回家

夜对话

魔刃·迅雷(ジンライ)……不知为何，一拿起它我的脑中就浮现出了这给名字。不过，这剑怎么拔不出来？

"嚯~居然这么简单就拿到了呢~"琉卡突然出现在这里："那个结界，我们连碰都不能碰，对魔刃师却没有反应吗？"琉卡要求我把魔刃交给他，但是已经约定过一定会重新封印贡拉，煅治师的约定可是比钢还硬的呢！

琉卡很清楚无法说动我，于是派出了黑剑士。不过现在的我已经变强了呢，在魔刃使的力量面前，黑剑士也不是对手！对于黑剑士的失败琉卡居然没有什么表情，而琉卡此时发出的力量令我们所有人感到恐惧："明白了吗？艾吉！就是现在已能运用Monoshift力量的你，也无法战胜我！如果想要阻止我的话，那就变得更强些吧！"说完之后，



琉卡再次消失在我们眼前……

不管怎么样，总算是拿到了一把魔刃，还是先回去吧。来到雷之封刃砦，卡布利奥和泽莱德先回去了，据说是泽莱德突然状态不好。

原来魔刃一共有4把，对应着4个封刃砦。魔刃的剑鞘就是师傅的祖先所作；目的是为了封住魔刃那过于强大的力量。由于师傅下令只有在封印贡拉的时候才能解开魔刃的封印，只有先把魔刃藏在我认为最安全的地方（床底下）了。

第五章·常夏之海洞窟

1楼对话，随即前往村口。

今天道具店的试用品是"ケンマストン"。
和道具店门外左边的那个人对话，选择"落としてない"，就能得到800b(昨天的选项也要选择"落としてない"才可以)。

今★猫今天跑到了贡拉之门前的岔道口，带回去能得到"温玉"。
帮小孩找到东西能得到"思い出日记"。

一起来外面就吵吵闹闹，据奥尔卡说村口来了个奇怪的人。原来是一个奇

从民家B的太太处得到料理失败后的产品"饮みにくい清汁"。
给守门人"饮みにくい清汁"后换来"海鲜スープ"。
旅行商人今天卖的是"涡潮のエビバサミ"
和アバレうさぎ战斗获胜可获得"思い出日记"。

怪的召唤兽，自称是从还未建成的妙法寺而来的使者，名叫东明(トウメイ)。

在ふもとの森入口碰到拉克尔和库敏

前往雷之封刃砦

他竟然轻易穿过了结界来到村里，并说自己是为了完成上天所给予的使命而来；所以并不是散兽，而是"离兽"(千万不要眼花看成"禽兽"哦~)。

"在那个时候我领悟了！我被召唤出来是为了世界的和平！至今为止我游历各地并解决了很多很多的问题。而现在我一定要将这村子涌出的邪气退治！"看起来不太像江湖骗子啊……于是奥尔卡等人把东明带到了广场，而我则先离开继续寻找魔刃。

来到雷之封刃砦，林莉姐还是在这里希望能等到琉卡，而卡布利奥和泽莱德则一早就来了，说是要为昨天中途离开而向我道歉。

前往常夏の海洞窟

前在区域2出现选择项：
剣をさがしてるんです(寻找一把剑)
ただの散步です(随便散步)

区域4用锤子打开开关

在区域6能得到一个めずらしいメダル
出现对话选择项：
色っぽくお願いしてみよう(性感的请求他吧)→主角性感的请求
そんなことできない…(这样可不行)→召唤兽性感的请求

第二把魔刃名为蛟(みずち)。那么，现在就出发去寻找吧!!转移之后的

地方……海边?! 看样子这次会很有趣呢！

在入口附近遇到了一个叫做扎奈(ザーネ)的人鱼，看起来很和气的样子；从她那里我们也确定了魔刃就在这个洞窟中。走了一会儿，又遇上了一个

自称海之男的人——船长碧云(ビョーン)。原来碧云的目的同样也是魔刃，看样子只有比他先找到才行了。

在路口被一个守护兽拦住了道路："不是性感的请求就不让通过！"这个……为什么一定要"性感"啊？嗯？扎奈

小姐居然很简单的通过了~好！既然这样我来试试，反正你也没有规定一定要女的才可以……居然，居然无视我!! 可恶啊!! 究竟该怎么办呢？难道是……服装的区别？那么我们只要穿性感点的女装就可以啦！

回到雷之封刃砦

前往アクアエレメント的所在处
战斗 vs アクアエレメント
HP:2000、EXP:5700、金钱:350
道具:涡潮のエビバサミ
攻略法：在角落里用兽王系列武器的必杀技就能轻松取胜。

区域14能得到一个めずらしいメダル

区域15
战斗 vs ロブスドラゴン
HP:3000、EXP:6700、金钱:400
道具:钢のコウラ
攻略法：防御一次用必杀技攻击一次。

得到魔刃ミズチ

回到雷之封刃砦

回家

夜对话

我连忙回到雷之封刃砦找林莉姐借女装，最后干脆把林莉姐一起带了过来。没想到林莉姐实在太过美丽而把那大叔给迷住了，大叔拿出了珍藏的蟹钳要求和林莉姐交往……不过林莉姐很干脆的拒绝了他，原来是已经有心仪的对象了啊？什么？那个人是我?! ……开玩笑的吧?!

大叔眼见情敌就在眼前哪肯放手，立刻向我扑了过来……这都是怎么一回事啊?! 不管这么多了，战吧！落败的大叔在林莉姐的威逼下终于死心，并乖乖的护送林莉姐到出口，而我们总算可以继续前进了。

终于来到了魔刃的所在地，不过更让我吃惊的是碧云的女装扮相……他

对魔刃果然很执著……汗！据扎奈说，要解开魔刃的封印需要在深处洞中的火皇石(ヒスメ石)，但那里有一只非常可怕的龙虾怪兽。

在中途遇上了身着泳装的巴祖，据她说准备用这身性感的衣服捕获琉卡的心……无视她好了~

那只龙虾还真是大，不过依然不是我的对手。原来不拿石头的话海洞就会崩溃，这只是扎奈的一个小谎言，因为这石头是能让她变成人类的重要东西，而她自己又拿不回来，所以只能撒这个谎。

变成人类的扎奈和碧云有情人终成眷属，而我也成功的取回了第二把魔刃。回到家，虽然被逼问"性感"的问题，但还算是不错的一天。

第六章·贡拉之门被毁

1楼对话

☆今天道具店的试用品是"魔よけのお守り"。

旅行商人今天卖的是"扩散装置"。

继续帮小孩找东西，送去后能得到"救急セット"。

找猫送回去得到"ケンマストン"。

和アパレうさぎ战斗获胜可获得"救急セット"

去贡拉之门

去风之封刃砦帮两个孩子看望召唤兽

前往博尔伽诺的房间

回村，去贡拉之门。

告诉俩小孩召唤兽没事的话库敏就会给你"ネコバッジ"。

把ネコバッジ给掉东西的小孩面前的那个小女孩的话，她就会给你"思い出日记"。

爆炸!? ……而且两把魔刃都发出翁鸣声，到底发生什么事情了!?……是贡拉之门的方向!

原来，东明想要驱除邪气的时候失败，弄坏了贡拉之门，虽然现在他正全力抑制住邪气外散，可是刚才泄出的邪气已经对森林中的那些召唤兽们造成了影响：大地震动，博尔伽诺的叫声远远地传来……由于贡拉的邪气，博尔伽诺有很明显的凶暴化倾向。不知从哪里出现的盖多口出恶言让博尔伽诺更加不安分。蒂娜提出了用机械迷宫

地下的那个巨大机械士兵来应付博尔伽诺的建议，虽然想法不错，但还是要和奥尔卡去商量一下。

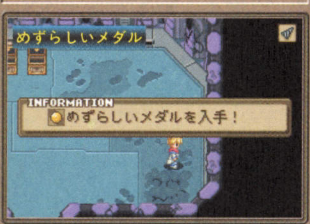
不愧是超级机械迷，话说到一半奥尔卡就完全燃烧起来了！在得到村长的同意后便立即往雷之封刃砦飞奔而去。

前往雷之封刃砦

前往朽ちた机械迷宫中的地下格纳库

前往地下6层区域4

■地下6层的三个电梯，坐右边的下去用钻头破坏墙壁进入房间能得到一个めずらしいメダル，坐左边的电梯下去也能得到一个。



战斗 vs サーチアイ

HP:3200、EXP:7200、金钱:450

道具:救急セット

攻略法:一直跳跃攻击就能轻松获胜。

回到地下格纳库

在贡拉之门和东明说话

用钓鱼的点数换到"对魔矿"，回工房做出魔曲刀。

和在钓鱼池的东明对话，得到退魔剑 在此和东明说话他会问你要红色魔石看，可选择给或不给。

GUN-Va-RD(ガンヴァルド)，这巨大机械士兵的名字。虽然别的检查都差不多了，但是关键的零件还少了一个，据泽莱德说那东西在地下6层。

地下的那台守卫机器人果然出了问题，把我们当成了入侵者并袭了过来！只有先把它击倒再说了。

活动了一下筋骨后得到了那个重要零件，交给奥尔卡后，他拜托我在修理的期间去看看东明那边有没有什么问题。

来到东明这里，得知他的工作已经告一段落，现在剩下的就是驱除博尔伽诺体内的邪气。要配合东明的护符，就一定要用魔法剑才行。而制作剑的材料魔曲矿可以用钓鱼的点数和钓鱼老伯换到。得到"对魔矿"后回到工房做出样子怪怪的魔曲刀，然后交给等在钓鱼池边上的东明。

前往博尔伽诺的房间

战斗 vs ボルガノ

HP:32000

攻略法:速战速决，不要磨磨蹭蹭。两个大招该用就用，ボルガノ的攻击能防御就防御。小心嚎叫后的三连击。ガンヴァルド"上+攻击"是手肘火神炮；"下+攻击"是胸部飞弹。

战斗 vs ブレイドウイング

HP:3400、EXP:7700、金钱:500

道具:思い出日记

攻略法:移动到敌人身下的话就不会遭到攻击。，用魔法快速解决是不错的方法。

夜对话

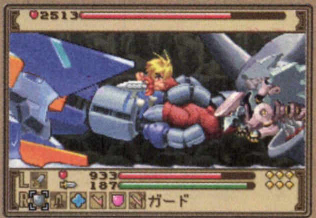
在山脚下森林的入口遇到了黑剑士，但他似乎并没有和我交手的意思……盖多用自己的召唤兽把暴躁的博尔伽诺引到了外面，企图破坏村子！在

危急的时刻，伴随着奥尔卡的声音，巨大的人形兵器从天而降！(注意！这个绝对不是超级XX大战)

虽然我对机械一窍不通……但只要有勇气和热血就一定能胜利！(再次提示，这个绝对不是某超级机器人动画)上吧！！

赢了！压制住博尔伽诺了！趁现在干掉盖多的召唤兽！！盖多见势不妙转身逃跑了，而博尔伽诺的力量则越来越大！现在只能把一切都赌在东明作出的退魔剑上了！！

虽然驱邪的过程有些搞笑~不过最后总算是成功了！博尔伽诺沉沉睡去……但是琉卡偏偏在这时又出现在了我们眼前，还有巴祖。很奇怪的，琉卡对



我们似乎没有丝毫恶意，他的目的完全只是想让贡拉复活。但，我绝对不会允许他这么做！

没有想到巴祖竟然让GUN-Va-RD开始爆炸!?她是如何做到的!?(还好~总算没有发展成超级系对轰的局面)GUN-Va-RD被毁了，博尔伽诺也恢复了原状，那一声声的低吟是在向奥尔卡道谢吧……

第七章·极寒的雪溪谷

1楼对话

今天老奶奶的猫跑到了林莉家，带回去能得到“海鲜スープ”。

继续帮小孩找东西，送回去后能得到“思い出日记”

旅行商人今天卖的是“翼龙の爪”

和アバレうさぎ战斗获胜能获得“思い出日记”。注意这次アバレうさぎ厉害了不少，在HP低下的时候还能吃胡萝卜恢复，所以要速战速决。

去贡拉之门

前往雷之封刃砦

去常夏の海洞窟见到扎奈和碧云为了一个贝壳吵架，去放出被关禁闭的碧云就能得到“きれいな贝がら”。

回村将贝克给居住区桥上的女性后得到“ガンバリブーツ”。

奥尔卡说东明又去贡拉之门不知道要做些什么。不会再弄出什么爆炸事件出来吧？我们也马上赶了过去。原来东明是想要详细的调查有关邪气的事情，而且他还答应我只要能把巴祖带来就能做出把她从妮雅的身体中赶走的符咒，真是太好了！

第三把魔刃的名字——空牙（クウガ）。它所在的地方是一个常年积雪的溪谷。

前往极寒の雪溪谷

在区域3遇到小孩子，之后在区域5出现选择项：

男の人の声だったような→出现《召唤之夜2》男性主角マグナ

女の人の声だったような→出现《召唤之夜2》女性主角トリス

■区域5能得到一个めずらしいメダル。

遇到召唤之夜2主人公一行。

战斗 vs マグナ

HP:1500、武器耐久度:250、EXP:4700

金钱:400、道具:勇者の印

攻略法：想要勇者印的话就做好打持久战的准备，用跳跃攻击诱使他进入防御状态，然后就钻头削减武器耐久度。

战斗 vs トリス

HP:1400、武器耐久度:150、EXP:4600

金钱:350、道具:勇气の证

攻略法：虽然有恢复耐久度的特性，但还是没有我们打得快。

刚一到达目的地，就碰见了两个小孩子：“召唤师！？一定是他们的同伙！！你们想在这里做什么！？这伙坏召唤师军团！”这番莫名其妙的话令我和蒂娜摸不着头脑，他们说的那个“坏召唤师军团”究竟是什么？

继续往前走，遇到了一群穿着和巴祖一模一样的人，难道是琉卡的同伴！？据他们说是来这里找人的，但怎么看怎么可疑。那个戴眼镜的竟然还说我们想在这里干什么坏事，几句不合对方似乎想要动手！那就来吧！！

原来这都是一场误会，他们三人在调查这个溪谷充满邪气缘由的同时也在寻找之前走散的一个同伴。既然是误会，那就没有必要再吵了，而且领头的那个叫马古纳（マグナ）的人看起来很随和呢。

在区域9遇到《召唤之夜2》主人公的召唤兽，会根据你的护卫兽不同而改变。

ディナ→ハサハ、アーノ→バルレル

イグゼルド→レシイ、レキ→レオルド

战斗 vs リカオンx3

把孩子带到区域6

前往区域14

■走区域10左边数起的第二条路能拿到一个めずらしいメダル

这个带着小孩的召唤兽夹叶（ハサハ）果然就是马古纳他们所说的同伴，就在我要替她把孩子送回去的时候，三头雪狼扑了过来！

战斗 vs アイスゴーレム

HP:4500、EXP:10000、金钱:550

道具:救急セット

攻略法：使用火属性附加魔法，就像切豆腐那么简单。

得到魔刃クウガ

回雷之封刃砦

回家

夜对话

干掉雪狼之后那孩子还是不肯跟我们走，看样子是怕蒂娜……天使蒂娜出现，用我告诉她的方法唱起了歌，立刻就和那孩子亲近了不少。

来到魔刃前，身为召唤兽的巴祖竟然召唤出了一个冰巨人，不过依然不是我的对手。正当盖多要使出召唤魔法的时候，魔刃突然发出了嗡鸣声！而且好像还有声音从后面的水晶中传出！虽然我拔出了魔刃，但效果好像适得其反。

“光之翼啊！”一阵炫目的白光过后，震动停止了，邪气也消失得干干净净！！

原来是马古纳一行！而刚才的光芒就是亚梅尔（アメル）的力量！被我们救的孩子为我们所有人澄清了误会，还送了好多美味的烤白薯给我们。虽说我们跟马古纳一行还有一些互相都隐藏着的事情，但也能算是朋友了吧。

把魔刃藏在这里的是布尔尼德，但爸爸为什么要布尔尼德把魔刃藏到连他也找不到的地方呢？果然还是和以前那个复活贡拉的叫红莲的人有关？

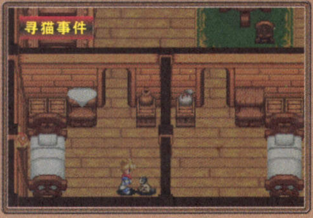
第八章·被偷走的魔刃

1楼对话

奶奶家的猫在村长家2楼，送回去能得到“魔よせのお札”。

帮小孩找到东西后得到“救急セット”

旅行商人今天卖的是“ドラグリング”



和アバレうさぎ战斗获胜可获得“救急セット”

前往ふもとの森

在水之封刃砦的旅行商人会给你“辛ロスパイス”，拿去给村子里民家B中的主妇能得到“思い出日记”。

前往ボルザック花园

前战斗 vs デス

HP:5200、EXP:12000、金钱:600

道具:魔族の角

攻略法：防御一次攻击一次，很容易战胜的。

回到自己家

巴祖突然出现在巨花花园，卡布里奥为了保护泽莱德尔受了重伤。我打倒了巴祖的召唤兽后，她却说这一切只是为了引我出来好偷走魔刃，什么！？

果然，魔刃被黑剑士偷走了，而且他走的时候还说“详细的事情去问艾吉就好”。

没有人相信我，所有人都认为我为了琉卡而背叛了大家。我一定会把魔刃找回来洗刷我的清白！

前往外れた森区域4，出现选择项：

疑いを晴らすためだよ（为了消除怀疑）

ゴウラを封印するためだよ（为了封印贡拉）

战斗 vs 黑剑士

HP:1650、武器耐久度:250、EXP:6000

金钱:400、道具:神兽の纹章

攻略法：基本没有变化，和之前一样的方式应付就可以了。如果有武器破坏的特技更好。

从原地下方通往归らずの森

前往归らずの森区域6

■在区域3的大洞边上能找到一个めずらしいメダル

■在地下区域8用钻头打开的房间中也能找到一个

在森林里找到了黑剑士，但是黑剑士已经把魔刃交给盖多了。

“那些人不是全部都在怀疑你吗？怀疑这个为他们拼死战斗到现在的你！那些家伙们狠狠的践踏了你的心啊！背叛了你啊！！”黑剑士对于我一定要保护那些村民的行动感到不可理解。

“就算这样，也不能造成我背叛大家的理由……不光光是为了村里的人，也为了到现在一直在帮助我的妮雅和卡布利奥，还有莉娜！而且、因为我是魔刃使！！”

“竟然……为了他人而战！！？”

击败黑剑士之后，我惊奇的发现黑剑士竟然是卡布利奥?! 连泽莱德也是一起……为什么！？

“想回家……想回到故乡，回到梅特尔巴（兽界メイトルバ）去，所以……因为琉卡他们告诉我，只要贡拉复活，用那力量就能回到梅特尔巴去。”

原来泽莱德也有空间移动的机能，它把魔刃的数据从布尔尼德那里读出并取得了移转坐标。GUN-Va-RD的爆炸也是它在修理的时候动了手脚。而村民之所以会怀疑我，完全是因为被泽莱德运到村中的盖多的召唤兽催眠了！要让大家恢复原样就只有打倒盖多的召唤兽，不过现在盖多好像还有什么企图似的在森林中等着我们。

战斗 vs オルカ

HP:1700、武器耐久度:250、EXP:6500

金钱:450、道具:机术の卷物

攻略法：用武器保护魔法和他纠缠~作好持久战的准备。

战斗 vs ゲドー+ゲドガンナー

ゲドーHP:1700、武器耐久度:260

ゲドガンナーHP:1500、EXP:7000

金钱:500、道具:机术の卷物

攻略法：只要干掉ゲドー就好，想要破坏他的武器除非有破坏武器的特技，不然非常困难。

回家

夜对话

果然，卑鄙的盖多用召唤兽控制了奥尔卡，没办法，只能先制服奥尔卡了！好不容易制服了奥尔卡，盖多居然再次对奥尔卡催眠……我突然想起击败卡布利奥之后，他交给我的塔坦的点心！我把点心给奥尔卡吃下，奇迹发生了！奥尔卡不仅恢复了意志，而且还抢回了魔刃！好了！现在轮到你了！盖多！

只会使用卑鄙手段的盖多当然不是我这个魔刃使的对手！随后琉卡也出现了，他对于盖多的行径十分不齿，并警告盖多以后不要在他面前出现。虽然琉卡对我依然没有敌意，但是他却说明天会去破坏布尔尼德。

回到村子，果然大家都恢复了原样，村长还特地赶来向我道歉。不过，这次可真是要多谢塔坦呢！

第九章·热汤的开水地狱

1楼对话

帮小孩找回东西后得到“思い出日记”

老奶奶的猫在钓鱼池，送回去能得到カンストン。

在广场的旅行商人卖的是“深红の角”

和アバレうさぎ战斗获胜可获得“思い出日记”。

前往雷之封刃砦

前往汤けむり热汤地狱

水汽只要用锤子对准泉眼敲一下就会消失，而且要注意宝箱在有水气的状态下是看不到的。

■在区域4能找到一个めずらしいメダル

为了不让琉卡破坏布尔尼德，今天一早大家就全部赶到了雷之封刃砦。东明做了一颗和父亲遗物一样的红色魔石给我。就在我准备出发的时候，巴祖出现了。在大家的催促下，我不得不首先到达了最后一把魔刃的所在地——雾蒙蒙、滚滚烫的开水地狱。

在区域 8 遇到忍者兄妹

战斗 vs クウヤ+コヒナ

クウヤ=HP:1750、武器耐久度:150

道具:忍者の极意その壹

コヒナ=HP:1700、武器耐久度:130

道具:忍者の极意その贰

EXP:7500　金钱:500

攻略法:使用武器保护魔法一直防御,或者用会造成武器伤害的特技速战速决。

■在区域 10 能找到一个めずらしいメダル

在区域 15 遇到コヒナ

前往区域 16

战斗 vs 巫女ザル鬼

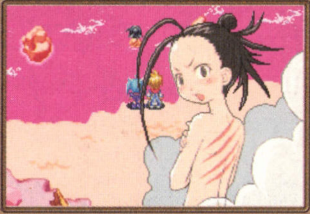
HP:6700、EXP:16000、金钱:700

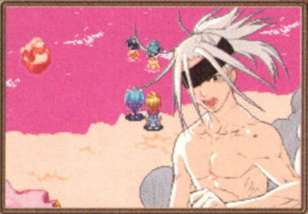
道具:鬼神の角

攻略法:攻击一次防御一次,如果有吹飞攻击的特技那就会很简单了。

这种地方怎么会有人泡在热水里?被我们看到背上巨大伤痕的女孩很生气，而她的哥哥也没给我们好脸色看。啊！有话好好说~为什么要动武啊!?

真是的，我哪里知道这个叫温泉嘛！……据空也(クウヤ)和琥雏(コヒナ)兄妹说,他们身上的不是普通的伤,而是一个召唤兽所下的诅咒:要取得最后的魔刃也要通过那召唤兽的一关。





这个猴子一样的怪物就是那召唤兽么? 只有将你打到了!

打倒了召唤兽之后，琥雏突然昏倒,我把她送到空也那里才知道没什么大碍。那么,现在回去拿魔刃吧!

去取魔刃

战斗 vs リョウガ

HP:2500、武器耐久度:150、EXP:8000

金钱:550、道具:鬼神の角

攻略法：琉卡除了攻击强之外一无是处,用武器伤害的特技就能快速解决。

回到雷之封刃砦

去常夏の海洞窟,再次放出由于女装问题而被关禁闭的碧云，他会给你“ビヨーンのお酒”。

在村口将ビヨーンのお给看门人能得到“チキンシューズ”。

回家

夜对话。今天的夜对话是关键中的关键，影响到最终结局中的另一半，选择你喜欢的吧。

就在我们拿到最后的魔刃时,琉卡出现了:“真对不起……请把它交给我吧!你什么都不必知道……知道的话只会更痛苦!马上把魔刃交给我!那也是为了你好啊！”

琉卡莫名其妙的话语令我摸不着头脑,不过魔刃绝对不能交给你!!激战中,卡布利奥突然出现在琉卡身后一刀砍了下去,魔刃掉在了地上,就在琉卡准备对卡布利奥痛下杀手的时候,我体内的魔刃使的力量完全发动了,强烈的白光和巨大的冲击席卷了整个战场。

等我恢复意识的时候,发现自己竟然在温泉?大家都没事啊?太好了!!不过琉卡却行踪不明,据泽莱德说他被卷入了那个巨大的爆炸中。

不管怎样,总算是凑齐了所有的魔刃,但是,现在还没有办法封印贡拉。因为要到封印的房间就必须通过被贡拉邪气支配的迷宫，现在的我进去的话……毫无疑问,会死!! 那,究竟应该怎么办?

“魔刃使的力量和刃是一样的。你也是锻冶师的话就自己考虑使用的方法。如果明白了,我就会把打开贡拉之门的钥匙给你……”师傅这么对我说。

第十章·祛除的迷惘

注意：根据之前夜对话所选择的角色不同会有不同的好感度，这里将和好感度最高的角色发生情节。

和居住区桥左边的小女孩对话能得到“ふろしきマント”。

把ふろしきマント给村长家外的奶奶得到“思い出日记”。

给小孩找东西,得到“ウォータリング”

老奶奶家的猫今天跑到了道具店,送回去能得到“ファイアリング”。

旅行商人卖的是“キンサクブレス”

前往和上次夜对话中选择的对象所约定的地点。

回家剧情

在广场上找到了一大早就跑出去的蒂娜，却得知原来她是在为我祈愿。在恶梦蒂娜和天使蒂娜的鼓励下,我终于下了决定,再次来到了师傅面前。

“魔刃使的力量和刃一样,即是说那种力量是依据使用者的心来决定的吧？”

“嗯,这种程度的话只要稍微想想就能知道的。那么你要怎样使用呢？”

“决定了,去封印贡拉！”

“哦~你已经不再害怕力量失控了吗？”

“没什么可怕的!虽然想这么说,但其实还是害怕……但是，我已经明白了,我并不是孤身一人,有在背后支持我的大家的存在!没关系!我会战斗!”

“说得好！没错！你并不是孤身一人!别忘了,我也在你身边哦!往你想的地方前进吧！”

“师傅~!谢谢!那么就快点把打开贡拉之门钥匙的事情告诉我吧！”

“今天太晚了,明天再说……”

终章·一切的终结

1楼对话

和木工爷爷对话的得到“青い水筒”。

在自己家门口找到木工奶奶的猫带回去得到“忍者の极意その贰”。

帮小孩找东西送回去后得到“思い出日记”。

在村长家 2 楼的旅行商人今天卖的是“忍びの指轮”。

在水之之封刃砦将“青い水筒”交给旅行商人后得到“忍者の极意その壹”

和アバレうさぎ战斗可获得“思い出日记”。

前往博尔伽诺的房间

前往雄叫びの洞窟区域 6

回到工房，作成“涡潮の大剑”

在钓鱼池将“涡潮の大剑”交给东明，得到“退魔剑改”

ふもとの森和泽莱德对话

前往雷之之封刃砦

战斗 vs バスウ+スケルトンナイト

バスウ=HP:1500、武器耐久度:270

スケルトンナイト=HP:1200

EXP:8800、金钱:700、道具:高魔の命石

攻略法：把骷髅骑士消灭三次后巴祖就不会再召唤了，之后用武器伤害特技解决就好。

一起来就发生了状况！拉克尔和库敏跑来说妮雅要消失了！原来琉卡的死造成巴祖对他的思念越来越强，同时和妮雅肉体的连结也不断增加，所以灵体的妮雅就越来越弱。一定要尽快将巴祖赶出妮雅的肉体才行！

这次制作魔剑的材料是巴祖讨厌的东西，对了！巴祖讨厌虾钳！将涡潮大剑交给东明附加咒文后得到了退魔剑改。来到雷之之封刃砦，巴祖，虽然有些对不起你，但也请你把身体还给妮雅吧！

回家，在床底下拿出魔刃

前往贡拉之门

战斗 vs リョウガ

HP:3000、武器耐久度:180、EXP:9000

金钱:650、道具:鬼神童子の命石

攻略法：还是很简单，由于琉卡武器耐久度很低的关系用特技很快就能解决。

回家到 1 楼对话

- 旅行商人有卖“高魔の命石”
- 同民家 A 的主妇对话得到“マタタビ”
- 把マタタビ给民家 B 中的猫得到“必杀リング”
- 老奶奶的猫在村长家下面，带回去得到“ウインドブーツ”

- 找倒小孩的东西还给他得到“救急セット”
- 和アパレうさぎ战斗可获得“思い出日记”

泽莱德的传送功能帮了大忙，没有让灵魂离开肉体太久。而妮雅终于也要回了自己的身体。回到家从床底下取出魔刃后师傅将开启贡拉之门的方法告诉了我。

“钥匙就是魔刃使的你和 4 把魔刃，以及红色魔石。首先到贡拉之门前，在门之纹章前举起红色魔石大叫……ACCOUNT(アカウント)！”

A…ACCOUNT？那是咒文吗？汗~（怎么不是“赐予我力量吧！”这句？）

“打开贡拉之门后，你那魔刃使的记忆会告诉你应该怎么做的。”魔刃使的记忆？明白了，目标，贡拉之门！

琉卡！你果然还活着！还是要阻止我吗？但是我一定要封印贡拉！来吧！

盖多！为什么你还敢出现在这里，而且居然挟持塔坦作人质！卑鄙！！正在我和盖多僵持不下的时候，一道闪电震动地面，所有人都受到了巨大的冲击。从闪电中出现的身影是……林莉姐姐！？

不过更加令我震惊的事情是从林莉口中道出的真相——魔刃本来就是贡拉的东西，是贡拉的力量之源，但是人类反而利用魔刃的力量封印了贡拉。魔刃使的力量就是贡拉的力量，封印在体内的贡拉的灵魂碎片，就是魔刃使力量的真相！

林莉竟然是那个曾经想解放贡拉的召唤师红莲的召唤兽，而她的使命则是将魔刃使的肉体作为基材，让贡拉复活。琉卡想要阻止林莉救我，却被无情的击倒，看了誓约的力量已经让林莉失去了自我。这时，贡拉的邪气突然极度膨胀，并且将盖多吸收，林莉则将塔坦和奥尔卡抓入了贡拉之门内：“再说也没有用了，这是最初就会如此的命运啊！我在贡拉大人的房间里等着你，艾吉君，一定要来！”

琉卡……正因为知道真相，所以你才一直阻止我……其实是一直在保护着我的呢！不止如此，连林莉姐的事情也有考虑在内。但是，就算你牺牲了，我和林莉姐也没可能会高兴啊！琉卡！！

原来，最早的魔刃使也是当初召唤贡拉的人之一。但是召唤失败，贡拉灵魂的一部分进到并留在了其中一位召唤师的体内。被不完全召唤的贡拉不可控制，连送返也不可能……最后靠抢走了贡拉力量之源的魔刃才打倒了它。但是，虽然肉体消失了，贡拉的邪气却没有消失，所以才用魔刃的力量将贡拉封印了起来。能使用魔刃的只有体内残留着贡拉之魂的召唤师。但虽说只是一部分，那个召唤师也绝对不可能没事。所以最后在体内埋下了召唤之夜石来封住贡拉的力量。然后，那个封印作为魔刃使的力量代代相传……现在就到了我的体内。不管怎样，我都要去将贡拉封印！！

前往贡拉之门

战斗 vs ベルグ

HP:2500、武器耐久度:290、EXP:9500

金钱:700、道具:真眼矿

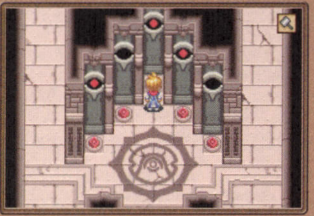
攻略法：没什么难的，依旧用武器伤害特技进行攻击。

前往贡拉的迷宫

■地下 2 层区域 1 能获得一个めずらしいメダル

■在地下 4 层区域 2 也能获得一个めずらしいメダル。

4 层那个数灯的迷题（和 3 层区域 3 的那些排列一样）



到达贡拉的房间出现选择项：

- xxxx(护卫兽名字)に合图を送る
- 魔刃を解放

选择第一项，当护卫兽头上出现惊叹号之后就不要再选择第一项了，不然发信机会坏掉。

战斗 vs リンリ

HP:3500、武器耐久度:300、EXP:10000

金钱:750、道具:鬼女の命石

攻略法：使用武器破坏特技进行攻击

战斗 vs グレンゴウラ=HP:12800

攻略法：由于无法将它打倒，所以只要撑过一段时间就行了。

贡拉之门前，得到光之结晶

在贡拉之门，前来阻止我的师傅败在了我和蒂娜所做的武器下，师傅终于承认我已经是一名能独当一面的锻冶师了！泽莱德和卡布利奥则给了我一个通讯器，以备不时之需。那么，出发吧！

来到了林莉所在的封印之间，虽然在卡布利奥的帮助下救出了塔坦和奥

尔卡，但是3个封印已经被解开了，而且林莉姐执意要和我战斗。

“虽然很不甘心……果然很强呢，不愧是艾吉君。而且，果然很温柔呢，从刚才的战斗中明白了，想要救大家就不得不打倒我，就算如此也都想要救我，从你的攻击中，确实感受到了这份心情。谢谢！艾吉君。但是……”

林莉夺走了最后一把魔刃，并且解开了最后的封印！贡拉~复活了吗？

那个并不是真正的贡拉，因为贡拉的灵魂一直封印在我的体内，那个只不过是被红莲的恶灵所操作的一个躯体，而红莲的目的则是获得我的身体，以魔刃使的力量操纵贡拉。

没有想到，我对贡拉的攻击完全无效果，那根本不是什么身躯，而纯粹是一个巨大的邪气块！关键时刻，蒂娜身上的结晶突然发出了光芒，并阻止了贡拉的攻击，我们乘机逃出了封印之间。

“那个结晶，是刚才唱山歌的孩子们给我的。”蒂娜对于结晶突然发光也大惑不解。说不定可以用这结晶作武器打倒红莲！无论如何，都值得一试！

回工房用光之结晶制作武器

前往贡拉之门

传送到贡拉的房间

战斗 vs グレンゴウラ

HP:12800、EXP:17000、金钱:1000

攻略法：敌人HP很多，但是注意防御就没问题。如果不在乎经验的话可以变身用奥义连发快速打倒。

战斗 vs グレンゴウラ

HP:40000、EXP:19000、金钱:1000

道具:赤き魔石

攻略法：魔法能回避的就回避，注意自己的武器耐久，多花点时间就能打倒。

END

最后寄予希望的武器终于做好了，而村长和布尔尼德也做好了最后的准备——万一有什么不测，就让整个村子和红莲贡拉一起化为飞灰。

为了大家，我决不能失败！一定要打倒红莲！这是锻冶师的约定!!

手中的圣剑将红莲贡拉击溃……

一切都结束了吗?还没有!!红莲居然将林莉吞噬并实体化，这种力量……居然如此巨大!!

不行了，到极限了吗？对不起，大家！

“你在做什么！艾吉！”琉卡突然出现：“快点给我清醒过来！听不到外面大家为你的胜利所祈祷的声音吗!?”

大家鼓励的声音穿过结界传到我的耳朵里……“危险危险!!刚才把锻冶师的约定都给忘得一干二净了！没错！在这种地方，绝对不能放弃！我体内的力量，全部使出来!!从红莲恶灵手中将大家，将林莉姐，还有……被夺取的贡拉之魂！解放出来!!”

红莲贡拉再次倒在我的剑下，但没有了红莲的贡拉之魂失控了！这样就只有把我体内的灵魂碎片还回去了！

这个是~林莉姐!! 真是太好了，另外那个小个的是……贡拉?!

“不许说小！”

原来由于没有基材，所以贡拉实体化只能到小孩子的程度，不过完全体的贡拉已经不会再为恶了。

“对不起……艾吉”没事了，爸爸……我啊~觉得拥有魔刃使的力量真的是太好了呢。谢谢，爸爸……

隐藏篇

最强敌人

通关之后再打倒アバレうさぎ一次可以获得“にんじん章”，之后这死兔子会开启超级模式变成金黄色(以为你是多蒙么?)……本作最强敌人诞生!!

隐藏的迷宫(通关之后前往)

1.ゴウラの迷宫地下6层以下

地下11层区域1得到“起动スイッチ”，用来打开机械迷宫地下6层的通路。击败BOSSデスヒ-ト可获得道具“漆黒の命石”，攻略法：攻击两次防御一次就能打倒。

2.朽ちた机械迷宫地下7层以下

地下8层区域3能得到“水の呼び子”，用来打开海洞窟区域14的通路。击败BOSSサテライトアイ后可得到“迷のボックス”，攻略法：接近跳跃攻击完胜。

3.常夏の海洞窟区域16之后

在区域15调查后发现通路。在区域20能得到“雪解けの粉”，用来开启雪溪谷的通路。击败BOSSガリガニ-ダ后可获得“猫の手の置物”，攻略法：推荐等级65以上，冲刺攻击记得回避。

4.极寒の雪溪谷区域15之后

在区域14中央结晶右边的冰柱上调查的话就会出现道路。区域23能得到“开封のお札”，可开启汤地狱区域16的通道。击败BOSSアイスド-ル可获得“天使の冰像”，攻略法：用火属性附加攻击，轻松取胜。

5.汤けむり热汤地狱区域17以后

击败BOSS真巫女ザル鬼可获得“武士の心得”，攻略法：骗它用出念珠攻击，看准时机跳到背后打。

END之后

1.如果之前完成全部的找猫事件，木工家奶奶会给你“猫の手の置物”。2.如果之前完成所有帮小孩找东西的事件，他会给你“迷のボックス”。3.把洞穴和森林里面能破坏的都破坏了以后，木工爷爷会给你“观战チケット”，之后在标题画面的“おまけ”中能使用ガンヴァルド和ボルガノ战斗。

光晶系列武器

做好第一个后解体，然后去雪溪谷魔刃封印的地方就再次能得到。重复5次就能在1周目完成全秘传。

关于めずらしいメダル

每收集5枚就能得到一份奖品：

5枚：兽の纹章　　10枚：兽王の纹章
15枚：翼龙の爪　　20枚：鬼神の角
25枚：サンダーブレス　　30枚：マジックリング
35枚：天使の冰像

爆机后特典

1.二周目可继承的有：秘传、召唤兽图鉴、金钱和钓鱼点数；武器的话，之前如果在炎之封刃砦中的箱子里有放就能继承。2.标题画面会出现“おまけ”的选项，进入后根据游戏的完成度有各种不同的好东西。3.在炎之封刃砦中右上房间内那个作说明的商人，在得到传说の锻冶师后选择“锻冶师ランク”的话就能得到“勇者のハンマー”，并在“おまけ”中能使用召唤之夜2的男女主角进行特别战斗。4.武器秘传收集齐的话选择“武器秘传书”会得到“音声试听机”，在“おまけ”中能时候SOUND MODE。5.召唤兽图鉴收集齐的话选择选择“召唤兽图鉴”就能得到“ボスの证”，在“おまけ”中主人公能和所有BOSS召唤兽进行战斗。6.在贡拉封印房间中通信机没坏的话，就能在“おまけ”中使用ガブリオ战斗。

特殊名字

二周目开始为主人公起特别的名字就会有很多不同的效果：

シオン：一开始就拥有修行の腕轮(取得经验值两倍)
パッフェル：一开始就拥有キンサクブレス(取得金钱两倍)
ウィゼル：一开始锻冶师等级就是“传说の锻冶师”
なぞねこ：一开始就有鱼饵全部各10个+高级钓具

钓鱼的技巧

前面那些小鱼都别管，拼命赚到1500P就买高级钓具。等到水之封刃砦能买高级品后就发达了。甩杆的力度MAX，看浮标的时候在下沉的一刹那(也就是几乎按键提示出现的同时)按下A，然后在拉线全程保持力度MAX，那钓上的100%是池主，500P的超大鱼。如果不想浪费的话之前还可钓几条黄金鱼上来增加P值，抛线力量不要MAX，其他按照钓池主的来就成了。

必杀技合成方法一览

合成用道具	必杀技	说明(消费DUR)	顺位
加速モーター	2连续攻击(剑、斧、枪)	快速2次攻击(6)	25
加速モーター×2	3连续攻击(剑、斧、枪)	快速3次攻击(9)	14
加速モーター×3	4连续攻击(剑、斧、枪)	快速4次攻击(12)	7
加速モーター×2+忍者の极意その壹	5连续攻击(剑、斧、枪)	快速5次攻击(15)	6
扩散装置	高速3连续攻击(剑、拳)	前后攻击3次(10)	24
扩散装置×2+忍者の极意その贰	高速5连续攻击(剑、拳)	前后攻击3次(20)	5
涡潮のエビバサミ×2	回转攻击	攻击以自己为中心的多名敌人(10)	9
涡潮のエビバサミ×2+扩散装置	范围吹き飞ばし	将以自己为中心的多名敌人吹飞(15)	4
兽王の纹章	浮かし攻击(剑、斧、拳)	将敌人击至浮空(5)	23
叶龙のトゲ	麻痹攻击	使对方无法行动(5)	22
翼龙の爪	クイックヒット(剑)	快速用剑一击(5)	17
魔族の角	ガード无视攻击(枪)	对方即使防御同样会受到伤害(10)	17
鬼神の角	百烈拳(拳)	攻击前方多个敌人(20)	17
机术の卷物	高速回转(钻)	砖头高速旋转攻击(10)	17
钢のコウラ	ガード崩し(斧)	崩坏对手防御(5)	17
钢のコウラ×3	武器ダメージ	降低对手武器DUR(5)	2
对魔矿×2	击风(剑、枪、钻)	向前发出冲击波(20)	2
对魔矿×2	冲击波(斧、拳)	向前发出冲击波(20)	12
忍者の极意その壹	ため攻击	强力攻击释放(20)	15
忍者の极意その贰	ジャンプアタック	向上跳跃攻击(10)	16
忍者の极意その壹+忍者の极意その贰	投掷(剑、斧、枪)	向前投掷武器(30)	11
勇者の印+勇气の证	炸裂攻击	大范围伤害(16)	10
神兽の纹章+兽王の纹章+兽の纹章	武器破坏攻击	消费全部武器DUR的强烈攻击(all)	3
高魔の命石×2	HP消费攻击	消费HP和DUR的强烈攻击(all)	7
黑龙の爪+漆黑の命石+迷のボックス	即死攻击	一定几率的即死攻击(100)	1

合成道具一览

道具	效果	获得方法
铁矿石	ATK+0 DEF+1 AGL+0 DUR+6	ふもとの森、钓鱼奖品
放电の矿石	ATK+1 DEF+0 AGL+1 DUR+8	タケシー
叶龙のトゲ	ATK+1 DEF+1 AGL+1 DUR+10	和グラスドラゴン战斗、钓鱼奖品
重金矿	ATK+0 DEF+3 AGL-5 DUR+12	オオアカ切断虫
水呼の矿石	ATK+2 DEF+3 AGL+0 DUR+10	ハンドスライム
兽の纹章	ATK+2 DEF+2 AGL+1 DUR+14	第1次和黑剑士战斗破坏武器、钓鱼奖品
火炎の矿石	ATK+3 DEF+3 AGL-3 DUR+13	鬼面火
疾风の矿石	ATK+2 DEF+2 AGL+2 DUR+16	ウインドレオン
加速モーター	ATK+2 DEF+2 AGL+3 DUR+10	第1次和オルカ战斗破坏武器、钓鱼奖品
轻铁矿	ATK+3 DEF+3 AGL+2 DUR+12	朽ちた机械迷宫地下1~4层
雷兽の角	ATK+4 DEF+3 AGL+0 DUR+12	エレボルツ
兽王の纹章	ATK+3 DEF+3 AGL+2 DUR+15	第2次和黑剑士战斗破坏武器、钓鱼奖品
砂岩矿	ATK+4 DEF+5 AGL+0 DUR+15	常夏の海洞窟
涡潮のエビバサミ	ATK+3 DEF+6 AGL-2 DUR+12	エレウォータ
钢のコウラ	ATK+4 DEF+6 AGL-3 DUR+18	和ロブスドラゴン战斗、钓鱼奖品
アダマン矿	ATK+0 DEF+10 AGL-8 DUR+21	朽ちた机械迷宫地下5层以后

武器效果合成一览

合成用道具	效果	说明	顺位
放电の矿石	雷小攻击效果	雷属性攻击(小)	23
放电の矿石×2	雷中攻击效果	雷属性攻击(中)	14
放电の矿石×2+雷兽の角	雷大攻击效果	雷属性攻击(大)	2
水呼の矿石	水小攻击效果	水属性攻击(小)	21
水呼の矿石×2	水中攻击效果	水属性攻击(中)	14
水呼の矿石×2+涡潮のエビバサミ	水大攻击效果	水属性攻击(大)	2
火炎の矿石	炎小攻击效果	炎属性攻击(小)	22
火炎の矿石×2	炎中攻击效果	炎属性攻击(中)	14
火炎の矿石×2+深红の角	炎大攻击效果	炎属性攻击(大)	2
疾风の矿石	风小攻击效果	风属性攻击(小)	20
疾风の矿石×2	风中攻击效果	风属性攻击(中)	14
疾风の矿石×2+翼龙の爪	风大攻击效果	风属性攻击(大)	2
真眼矿	ジャストガード	追加自动防御	19
魔族の角+鬼女の命石	HPドレイン	给予伤害同时回复少量HP	14
勇者の印+高魔の命石	HPヒール	战斗中慢慢回复HP	13
勇气の证+鬼神童子の命石	DURヒール	战斗中慢慢回复DUR	12
钢のコウラ+アダマン矿	DURガード	DUR消耗减少	7
轻铁矿+翼龙の爪	AGLアップ	主角AGL大幅上升	7
加速モーター+真眼矿	クリティカル	必杀几率上升	7
重金矿+涡潮のエビバサミ	贯通攻击	同时攻击一直线的多名敌人	7
兽の纹章×2	スピードアップ	攻击速度提高	7
魔族の角×3	濒死强化	濒死时攻击力上升	2
勇气の证×2+武士の心得	强DURヒール	战斗中逐渐回复DUR	1

道具	效果	获得方法
扩散装置	ATK+5 DEF+3 AGL+0 DUR+15	グラップ
对魔矿	ATK+5 DEF+6 AGL+2 DUR+18	钓鱼奖品
水晶石	ATK+6 DEF+5 AGL+1 DUR+20	极寒の雪溪谷
翼龙の爪	ATK+6 DEF+6 AGL+4 DUR+13	エレウインド
勇者の印	ATK+8 DEF+5 AGL+0 DUR+20	对マグナ战斗破坏武器、钓鱼奖品
勇气の证	ATK+5 DEF+8 AGL+0 DUR+20	对トリス战斗破坏武器、钓鱼奖品
魔族の角	ATK+8 DEF+7 AGL-5 DUR+22	对デス战斗、钓鱼奖品
神兽の纹章	ATK+7 DEF+7 AGL+6 DUR+21	第3次和黑剑士战斗破坏武器、钓鱼奖品
机术の卷物	ATK+8 DEF+8 AGL-5 DUR+22	第2次对オルカ战斗破坏武器、钓鱼奖品
深红の角	ATK+10 DEF+2 AGL-2 DUR+18	エレファイア
忍者の极意その壹	ATK+4 DEF+2 AGL+10 DUR+20	和コヒナ战斗破坏武器、钓鱼奖品
忍者の极意その贰	ATK+2 DEF+4 AGL+10 DUR+25	和クウヤ战斗破坏武器、钓鱼奖品
鬼神の角	ATK+11 DEF+6 AGL-10 DUR+25	和巫女ザル鬼战斗、钓鱼奖品
高魔の命石	ATK+13 DEF+10 AGL-12 DUR+23	和パスウ战斗破坏武器
鬼神童子の命石	ATK+12 DEF+8 AGL+0 DUR+25	第2次和リョウガ战斗破坏武器
真眼矿	ATK+15 DEF+0 AGL-15 DUR+30	和ベルグ战斗破坏武器
鬼女の命石	ATK+0 DEF+15 AGL-15 DUR+0	和リンリ战斗破坏武器
光の结晶石	ATK+1 DEF+20 AGL+1 DUR+35	事件后获得
黑龙の爪	ATK+16 DEF+5 AGL-15 DUR+20	ダークドラゴン
漆黑の命石	ATK+15 DEF+15 AGL+10 DUR+29	和デスヒート战斗
迷のボックス	ATK+20 DEF+20 AGL-10 DUR+35	寻找失物事件全部完成、和サテライトアイ战斗
猫の手の置物	ATK+10 DEF+10 AGL+30 DUR+10	找猫事件全部完成、和ザリガニーダ战斗
天使の冰像	ATK+25 DEF+25 AGL+0 DUR+33	和アイスドール战斗
武士の心得	ATK+35 DEF+35 AGL-30 DUR+35	和真巫女ザル鬼

足球游戏专栏

尽在掌握

——用盘带控制节奏

无论是现实足球还是在 WE 中，盘带都是一项非常重要的基本技术。小而言之，盘带是攻防的起点，大而言之，盘带可以控制比赛节奏。要了解盘带，我们必须从数据、特技、操作和足球思维四个方面了解相关知识。

首先，只有少数几个数据和盘带有关，其中盘带精度和速度表示的是和盘带直接有关的准确和移动速度，身体平衡则可以修正在堆放球员利用身体挤压逼抢情况下保持控制的能力，敏捷性通常表现在动作连贯上，也就是说动作频率加快，控制起来更加灵活；逆足精度和频度是在非习惯足反方向拿球时才能够体现出来的，通常这两项数据高的球员拿球感觉更好。

实况的特技分为主动特技和被动特技，而和盘带关系最密切的要数以下几种：盘带者(ドリブラ–，Dribbler)：被动特技，AI 控制球员拿球时撞击突破；支配者(ドリブルキ–プ，Dribblerkeeper)：主动特技，玩家控球员拿球时球和脚之间距离很短，能够牢牢的控制球；第一反应(ダイレクトプレイ，One Touch)：主动特技，玩家控球员拿球时，可以更快作出下一个动作；边路高手(サイドプレイヤ–，sideplayer)：主动特技，边路突破时有利；中路高手(セソタ–プレイヤ–，centerplayer)：主动特技，中路拿球推进时有利；

实况的盘带操作实际上就是变速跑的操作。WE8 中盘带具有五种速度模式：

壹 普通盘带

操作为按住十字键或者 R3 摇杆盘球，为标准盘带模式；

贰 低速盘带

操作为按住 L1 的情况下，同时按住十字键或 R3 盘球，本模式速度最慢，但转向，启动最快；

叁 高速盘带

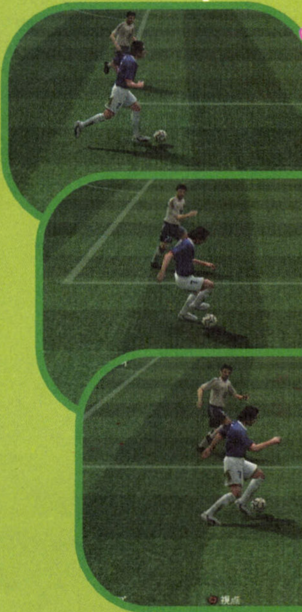
操作为按住十字键(或 R3)盘带的情况下，按住 R1 跑动，本模式为普通加速跑，但转向和运动中的二次启动不灵活；

肆 冲刺盘带

操作为在高速盘带中连击 R1(或者按住 R1 的情况下，按十字键前方 2~3 下)，球员会在一瞬间将球趟出去一个身位的距离，然后冲刺奔跑，利用绝对速度突破。本模式为 we8 新增模式，我们常常在肋部和边路采用本种方式取得身位的空间优势，这样的空间优势自然是我们传突的空间哟。

伍 特殊盘带

特殊盘带实际上是 R2 键盘带的一种，具体操作为十字键+R2，这种盘带和不同的方向相配合有不同的效果：当我们按住十字键后按特殊盘带，就是将球踩住然后向回不断拉球；按左或者右，则是根据当时球场情况采用斜向拉球走或者拉左或者拉右；背对或者斜对对方球门高速盘带中突然按一下 R2，则是突然从球上跳过将球踩停；面对对方半场高速盘带中放开十字键(或者 R3 键)，当盘带进入重心自动惯性前移的时候，突然按 R1 则是将球踩停。we7 开始出现了另外一种和盘带有关的操作，这种操作我们通称为强制移动(以下简称强移)，操作方法是按住 R1+R2 的同时可以在一定范围内自由跑位，突破 we 本身跑动轨迹自动修正的限制，虽然范围有限，但是在瞬间决胜负的盘带上来说，这一点点空间就值得我们大做文章。



WE8 继承前作虚晃盘带过人

最后，我们说说盘带的思维。应该明白的是，盘带是为了足球整体战术而服务的。具体来说，盘带是为了在局部利用技术优势控制住球，或者利用技术优势在打不开局面的情况下杀出一条血路打开胜利之门，但是我们注意到，上面所讲究的盘带其实仅仅是狭义的盘带，仅仅是在局部利用技术形成空间优势取得比赛的主动，而并非对场面上的节奏有相对的改观。

所谓节奏，其实并没有好坏之分，只有快慢之说。合适的节奏，往往是利用娴熟的操作来使比赛随着自己所习惯的速度进行，同时让对手在不知不觉入套，进入我们所习惯的节奏领域，从而取得比赛的主动权。

每个人都有自己习惯的足球风格和理论，都希望按照自己的节奏进行比赛。那么现在问题就出来了：我们究竟需要如何有效的控制住比赛的节奏，让比赛围绕着利我损他的方式进行呢？——当然是根据场上形式对瞬息万变的形式进行估计，然后依靠盘带的熟练操作，从而主动掌控节奏的变化。

注意，我们要求的是节奏的变化，并不是一个恒定不变的比赛节奏。

单从技巧上来说，we8 中新增加特殊盘带中的踩停球技术和冲刺突破的不断变化，就是我们掌握比赛节奏的关键所在。举个例子，当我们控制球员拿球的时候，往往想一下子利用速度来摆脱对手，但是如果能力相近的情况下，就不是一件容易的事情了。这个时候，我们为什么不采用踩停球技巧呢？我们可以这样做到变化比赛的节奏：

先采用普通盘带诱使对手近身，然后按 R1 侧向启动奔跑，当对手拉进同我方高速盘带球员之间的距离的时候，放开十字键，按 R1 突然将球踩住……OK，对手跑到前面去了。如果对手调整重心回来抢球，不妨再次向刚才盘带的方向 R1 启动造成突破；如果对手因为我的踩球动作重心前移拉不回来，我们自然是利用这一点，从反方向突破了。

各种速度的奔跑中，突然采用另外速度的盘带，对方防守的节奏势必被打乱；当我们突然冲刺将球趟出一大步，然后按住 R1+R2 强行人球分过，也会给对手带来巨大的防守心理压力……总之盘带中最关键的部分，就是利用五种盘带的速度突变令对手防不胜防，让他不断跟着我们的节奏走，这样比赛胜利的天平自然倾向于我们这边。

如有 we8 相关心得，请大家访问我们实况足球网络同盟(www.win11.org)，让我们共同探讨实况 8 的各种技术吧。祝大家 we8 旅途愉快！

同盟原创组：aleale

特报 WE8 惊天 BUG

几天前，一条消息迅猛地在网上流传开来："WE8 发现了一个 bug！极其邪恶！""这次 ML 联赛被这个 BUG 彻底毁了！""对战也可使用！"

"BUG"者，"虫"也，游戏里的 BUG 多半是制作和测试时没有发现的小瑕疵，但这些东西往往可以让整个游戏变一种玩法，要么更加妙趣横生要么让这游戏变得乐趣全无——这次的 BUG，到底是属于哪一种？真的如传言所说，可以对整个游戏产生不可想象的影响么？

废话少说，让我们把 WE8 的盘放进 PS2，来验证一番吧。

按照传言的 BUG 触发条件，在任何一个模式的比赛里面，本方将进球的时候，赶在球已经越过球门线，而球员还没开始庆祝的刹那，按下 START 键——如果成功的话，将可以调出菜单，就如平时比赛时按 START 一样。然后，选菜单的倒数第二项"リプレイ"观看回放画面……不，不用看完，在回放画面中按 START 返回菜单——奇迹出现了，传言是真的！看右上角的比分，你看到了什么？——你的进球数已经增加了一个！再看一次回放，返回菜单，又多一个……总之只要不退回到比赛画面，每观看一次进球数就会多一个，直到达到上限 99 为止！果然是邪门无比，极恶非道！

此邪恶法术的关键就是要把握进球之后到球员庆祝之间的零点几秒时间迅速按下 START，按早了球还未过门线，按晚了则球已被判有效，球员庆祝开始，这时你按啥都不行了。当然原则是宁愿晚点不要太早，这样反而比较好掌握节奏……但此法实在太过破坏游戏平衡，"节奏点"找到以后，即使是 6 星的 ML 联赛也可用每场三位数进球的攻势将任何对手斩于马下(前提是你要能进球)——虽然画面显示的时候 99 球已经是上限，再入球数字也不会变化，但比赛结束后就会显示真正的比分！而对战时，如果没有在"真人快打"中打败对手的信心，强烈建议也不要使用此无赖技，不然……套用上期非主流的一句话："友情破坏可能"。

▲关键是要在进球的一刹那按下 START！时机掌握很重要！

▼让案件重演一次——首先让小罗纳尔多晃过门将

▲因为大力射门速度太快，所以最稳妥的还是推射

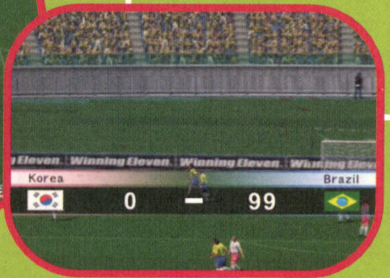
▼好，成功抓住了机会！（在尝试了 N 次失败之后）

▲然后退回菜单，右上角已经变成了 17:0（之前尝试了 16 次都失败了……丢脸啊）

▼继续无耻……○，START；○，START；○，START……

▲传说中的 99:0 达成！

▼此后不管进多少球，屏幕都只显示 99:0 了。



▲比赛结束，无耻的完胜，哇哈哈哈！

▼个人得分……小罗虽然是巴西队最高，也只有 7.5 而已，看来这个 bug 不能对个人的评价产生影响。

WORLD SOCCER Winning Eleven

尽在掌握 平成经理的ML之路 1

实况足球历 2004 年 1 月 1 日，天气晴

今天是俱乐部成立的大喜日子，当然要好好的庆祝一番，作为一个中国偏远（……）地区的玩家，能够买得起一只水平不错的俱乐部已经是相当能行了，还要奢求什么呢？“年轻人，好好干，我看好你！”现在还依稀记得贝利他老人家对我的谆谆教诲。事实上很多地方我都不明白，就像俱乐部的名字为什么叫阿森姆不叫阿森纳，为什么球队的首席前锋是古巴总统不是亨利一样，这样的事情太多了，也就不想去了解得那么清楚了。

总之，建队伊始，一切从简，大家先忍三年，三年过后再来谈工资吧（众球员：……）……其实我是想说，三年对我们来说是相当短暂的，但是要作出什么了不起的事情也是绝对有可能的，只要大家努力。所谓伟大之人的伟大之处，大概就是这样被发掘出来的吧……哇卡卡卡……

然而，事情真的不是想象的那样简单呢。刚开始的联赛就是一大堆杂事堆积起来的啊！甚至连选择球队都不是一般的难，主要是球队太多了，实在是要挑花眼睛啊。然后是给俱乐部定主场，选哪里好呢？海布里固然是传说中我的主场没错，不过观众席好像不多的样子，诺坎普席位倒是多，不过不习惯双层看台（小声说：“其实是怕观众不小心从看台摔下来，赔不起啊……”），札幌天穹其实也不错，还有顶棚，下雨也不怕……这样的选择实在是困扰啊！

球场选完顺便做了衣服，这个伪阿森纳的球衣实在是太丽了，除了颜色之外，样式和其他的球队队服千篇一律，完全没有一点个性，最重要的是少了胸前那个 O2，怎么看怎么觉得不爽，不过既然怎么设计，服装费都一样，那么不要白不要，就让我来华丽的改造一番吧，虽然我的水平一般，虽然我的审美观不被广大人民群众喜闻乐见，虽然……但好歹是我自己做的，正所谓“我的地盘我作主”，队服也就算有了。

对了，还有什么来着？对了，居然忘记了最重要的环境设定，难度就暂时用一★吧，这帮废柴也就这水平了，不能抱太大的希望，对，绝对不能抱太大的希望，尤其是这帮平均数值不超过 70，特技加起来不到 10 个的废人……观众么？当然要偏向我，这是不容置疑的，要有哪个观众敢挑战我的权威，那么我……我我……我就拔掉电源！在队中伤号的提醒下，队医也是不得不请的了，要不然现在一受伤就把球员往场边抬，总不可能就在场边坐一下伤就好了吧，不过话说回来，比赛里我的队员受伤下场治疗的时候——确确实实就是在场边坐着而已。至于队医，天晓得他在哪里……莫非是来自中国的气功师，可以遥控发功？

然而更困扰的便是球员的主力与替补问题，也不知道是 KONAMI 的哪位大爷心血来潮，非要加个成长系统，成长就成长吧，可是为什么到了 30 岁左右能力就不但不能涨，反而要下降了呢？你就不能让他一直成长，也免得大家闹矛盾吧……其实这年头足球游戏是越做越海了去了，大家心里都明白，要生存就要创新，要赚钱就要包装。别说今天就是一球员成长系统，就算你改天加个贝利评价系统也都是说得过去的，从这点来看，我要说，高冢新吾你老人家也不容易啊！

这样的一天都在忙碌中，应该为新赛季具体安排安排了。球员要引进，可惜没有钱，这足联就不能让我先欠着么？反正都是赤字，多那么几笔也没什么吧，我保证年底还清还不行么？啊？信誉？那是什么……

看来新球员是没指望了，趁着联赛还没开打，先把手上仅有的资源利用好再说。其实就算是再废的球员，十一个人摆铁桶阵还是够其他队喝一壶的，只不过不符合我的个人作风而已。不过今天还是有令我感动的事情，年轻球员（名字忘了）若干私下找到我谈话，表示愿意在联赛中经受考验，虽然他们也是为了加工资，不过好歹有这份心就不错。看着他们为了主力在我面前争得面红耳赤，甚至不惜拿出高价请人精心绘制的个人成长曲线图，我不禁满足起来，顺便流下了一滴汗——你们这成长曲线的坡度也太矮了吧。

▲……他们身上插着什么东西？真是见鬼了……

◀原来一个人的脚可以变成这么神奇的角度？

▶裁判！守门员好像在禁区外拿球耶！

实况足球历 2004 年 1 月 2 日，天气阴

还是感觉不到一点俱乐部老板的成就感，球员们依然懒散的在场边跑着圈，就像是一群机器，只有偶尔把球踢到我身上的时候会引来一阵笑声和短暂的混乱，其余时间平静如常。混蛋，在你们眼里，我这个经理就这么好笑么……啊……又是谁踢过来的球？说来这联赛也真奇怪，还没听说过那个国家的俱乐部建队一周就要打正式比赛，搞得我连热身赛都没法安排。这帮人渣又都一副死相，看来我这开幕战是要砸了。只能在门票上打打主意。

联赛的第一个对手，如果没有记错的话是个什么 M 联队，据说是打着曼联协力的旗号，来头还很是不小的，队中球员也比较有个性。据说有个冒充罗纳尔多的嬉皮士喜欢用外脚背传中，有机会要去见识见识。

决定了，比赛之前收集情报，收集……情报……收集。首先门将是废柴（但再废柴也比我手上的强），传说很早以前这个队的门将比较逆天，虽然技术不咋样，但是贵在有“气”，球门还是很稳当的。后来据说从法兰西来了个光头师父，却终究是做面包出生，喜欢往手上抹些黄油，终于手上抹得不爽，又要往球上抹，还是落得自己被老板当球踢飞的下场。然后又是一个“米”国来的，诚然也是光头，技术算是要叫好的，然而恐怕是面目可憎，被队友给请出了队去。当然，这“曼联”也曾是有过帅哥的，小贝便是一个，不过先是和一个长相怪异的女子结婚伤了一众“粉丝”的心，继而又改投别家去了。说到这现役球员，要说的便是这范尼斯特鲁伊，这小范球技确实了得，然而人中极长，故又有好事者常呼为马脸，每每伤及自尊，以至状态低迷，战斗不能。（这个记下来先，到时候全场一起叫马脸）然后便是一个叫吉格斯的同志，据说是跑得快，不过就是夸不得，要不然上半场就得跑趴下（这个也记下来！），其余的好像都不是什么厉害的主，老的老，小的小。努努力应该可以搞定吧？！理论上……

实况足球历 2004 年 1 月 3 日，天气看不清

居然还没有天亮，继续睡……

今天真是失败啊，居然会起那么早，现在居然又睡到了那么晚，果然有怨念把我包围么？昨天已经把对手调查了一遍，今天的日程应该是开会吧。其实也是我一个人的事情，从阵型到打法，甚至到谁上谁替补，那帮闲人是帮不上忙的。一个人开会，真是奇观啊……另外，为防万一，裁判工作还是要做的，早些时候探子回报，这次的裁判是非洲的，这就好办了，估计要不了几个钱，非洲穷嘛。他总不好意思要汽车吧，那种高级货我还没有呢（什么，你说他是食人族的？这个……）。基本定了，今天就让人去攻关，其实我也清楚，只要搞定足联，裁判那还不是要怎么吹就怎么吹啊，经过我不懈的努力，足联终于同意比赛当天曼联球迷不准入场，有了圣旨，到时候只用在环境设定里搞一下就可以了。

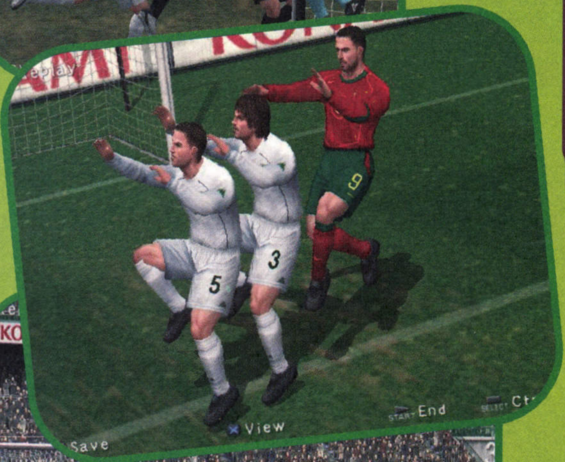
▲看我的忍者分身术拦截。

◀那个前锋，给我注意点影响！

实况足球历 2004 年 1 月 4 日，天气小雨

距离联赛首战倒计时第 3 天，依然是训练，小雨中的训练好像特别能激发人的斗志。训练中开始有人喊了起来，球员们好像终于开始进入状态了，虽然好像晚了一点。“某人的小宇宙终于爆发了啊！”突然听到观众席上传来这么一句，不禁打了个喷嚏，春天，果然来了啊！

离开训练场的时候，遇到了前来索要签名的球迷，送来了几条横幅，上面写着诸如“自由万岁”、“布阵如花”等不知所云的标语，和球迷交谈才知道是为球队助威用的。虽然此时的我已经满脸竖线，但是面子还是要给的，也就收下了，说不定以后竞选用得上呢。陆续也签了一些字，也都是些“英雄的××与你们同在”、“××的话，可以哟”之类，自己都不知道自己在说什么……看着几个半大小孩拿着与我的合影乐得屁颠屁颠就知道毕竟没见过世面啊！小地方就是小地方，像我这样的角色也能成偶像，换了别处，是会被海扁的。反正白天就这样过了，本来要好好睡一觉，不成想 8 点就被叫起来，说是参加球迷的誓师大会，结果酒喝了不少，誓师大会倒成了食事大会，然后听那些球迷大谈球队战术，充分体现有多少球迷就有多少教练的精神，然后在朦胧中睡去……实在受不了了，今后几天就睡过去吧……



▶欢迎光临天鹅湖排练现场。

◀这就叫训练有素，姿势都一样

第二次实况足球历 2004 年 1 月 5 日，天气阴

实在没什么事，跑去隔壁赛区看一个兄弟的征战，和我一样从 D2 联赛开始艰苦创业，用的是可爱的国米，唔，意大利球队就是华丽，所有球衣都有广告的说……其实按理说我一开始也可以做一个出来，但大家也知道我不是那么勤快的人……

正好他也是新赛季第一仗，而且对手同样是傲视群雄的 AC 米兰。“进攻！我们是铁血的国米！”在我这个朋友的大叫中球队摆出了 352 的对攻姿态，他到底在兴奋什么啊，难道没看出来自己手下其实全是披着 INTER 外皮的一堆菜么？

……

华灯初上的时候，我回到了自己的基地。刚才的一幕还在眼前回荡。“凭这群猪头，果然不能对攻啊……”

第二次实况足球历 2004 年 1 月 6 日，天气晴

明天晚上的比赛，今天果然便有了大赛的气氛，我们这个小地方，能出个 D2 联赛的球队已经是天大的新闻了。从早上开始，采访的人就在俱乐部办公楼门前打起了堆，我一出去就被围了一个水泄不通。拍照者有之，采访者有之，一根根看上去老掉牙的麦克风凑到嘴前面，有点不知所措。“请说普通话！”我的助理大声喊。对了，我差点忘记告诉各位，我其实不是本地人，是从大城市过来支援的，所以在当地媒体中的印象还不错。当然我也不知道说什么，也就是“横下一条心，一定要取胜”之类，媒体也都乐于炒作。

晚上，节目如期播放，看到上午接受采访时的镜头被剪辑成很“热血”的样子，配合八十年代流行的“摇滚”乐，我的形象估计已经一落千丈……我开始后悔接受采访了，是不是该考虑在成绩不佳的时候哭一把鼻子？反正，明天比赛的时候不要被嘲笑就好……

新赛季的第一场比赛，马上就要开始了……

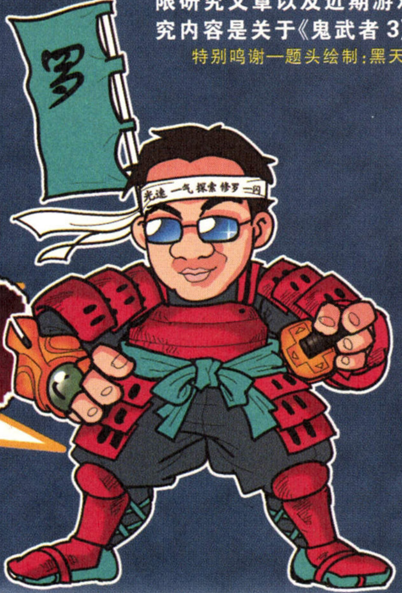
夺命穿心掌

WORLD SOCCER
Winning Eleven

借杂志全彩改版的东风，牛蛙负责的游戏研究栏目“极限研究”也于这期正式开张，从这期起将每期给玩家们献上热门游戏的极限研究文章以及近期游戏的金手指码，本期的研究内容是关于《鬼武者 3》的研究文章。

特别鸣谢—题头绘制：黑天 插图绘制：MONKEYING。

鬼武者3



文：罗炜

鬼之达人育成攻略

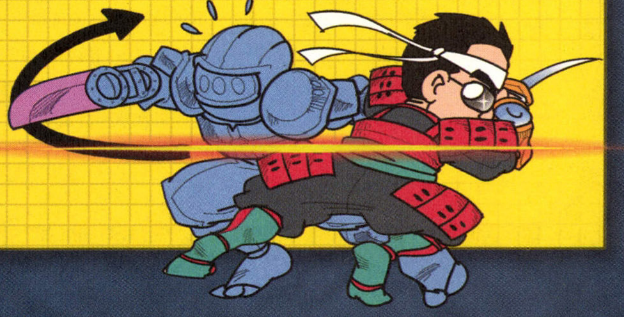
天下有敌 论鬼武者 3 的“铁壁”称号

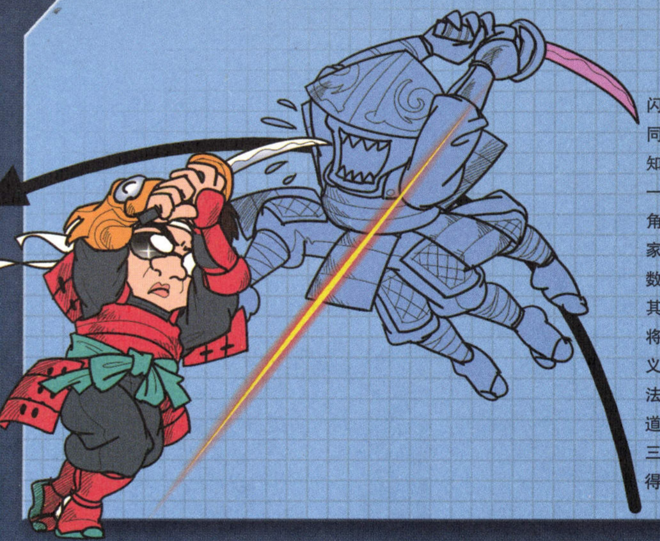
1、“铁壁”的获得条件

首先我得承认这些天被《鬼武者 3》搞得很是郁闷，因为我始终无法获得"铁壁"这个特殊称号。这对于一个《鬼武者》系列的铁杆而言无疑是件令人感到很恼火甚至很有挫折感的事情，直至在 TGFC 看到网友 iamevil 君撰文痛批这个称号的达成条件——其言辞甚至激烈到质疑游戏设计者智商的程度——此时方觉心中的怨愤有所舒减。四个多月转瞬即逝，在这百余天里笔者已可于四小时内轻松达成"一气 一闪 光速 探索 修罗 鬼武者"的称号，且是在一闪模式下，然而却始终未曾获得过那"铁壁"称号，哪怕是开启最强装备的选项手持毗沙门剑一路乱舞着杀将过去，佛挡弑佛魔阻屠魔天为之崩地因其裂，直至于本能寺内幻魔界中将信长彻底击溃。百思不得其解之下遂与众同好讨论，剥丝抽茧逐层剖析大胆假设小心求证之后方得出结论：那"铁壁"称号的达成条件便是与《鬼武者》系列的精髓——"一闪"系统相悖，即便是在最强模式下，若不剑走偏锋另辟蹊径，恐怕亦难以夙愿得偿。

2、“铁壁”称号获得方案之一

其实要获得"铁壁"称号倒也不是很难，开启最强模式，选择普通难度，装备空牙刀/雷闪枪，而后战术壳/轮只管锁定目标轰将出去便是，凭借着无限鬼力贯彻先发制人的战略以远程打击将尚未及近身的幻魔轰得支离破碎以确保自身安全。然而战术壳/轮用得多了难免会有些枯燥乏味，况且若是想在入手"铁壁"称号的同时达成"鬼武者"称号的话，就只能在杀敌数 2300 体和一闪次数 600 回此二者之间任选其一。然而用战术壳/轮轰杀 2300 只幻魔是什么概念？反复观看上千次如出一辙的特效演出又有何乐趣可言？为了达成"铁壁 鬼武者"的称号而放弃整轮游戏的乐趣当真值得吗？倘若放弃"鬼武者"这个主称号而无视敌人快速通关直接达成"铁壁"称号，试问这种本末倒置的取舍其意义何在？看来想在杀敌数这项指标上获取 10 分的玩家只得放弃这个方案了，那么让我们看看第二方案的可行性有多高吧。





3、“铁壁”称号获得方案之二

本人可以拍着厚实的胸部脂肪说，这一闪几乎就是受伤的同义词。即便是安全系数较高的弹一闪也会有失手的时候，因为没人能保证每一次判断失误后都能及时按下 L1 键举刀防御避免伤害，同样亦无法确定能否在敌人使用防御不能的招式时能够赶在伤害判定出现之前脱离其攻击范围。要知道"铁壁"的达成条件是角色所受伤害的总值不得超过 5120 点，也就是角色初始体力值的四倍。乍一听可能会觉得限制很宽松，然则须知寻常可见的刀足轻其威力最弱的一记纵斩对防具尚未强化的角色所造成的伤害就是 90 点，5120/90=56.88，也就是说即便是如此轻微的伤害，在整个游戏中玩家也只能承受 56 次；而刀足轻最强力的一招回旋斩对玩家造成的伤害则是 130 点，600 次一闪回数中允许失误的次数顿时锐减到 39 次。虽然随着游戏的进行防具的等级也会逐渐提升，但是别忘其后遇到的幻魔也愈发凶猛狂暴，纵使以寻常进攻手段来应对亦无法保证在完成全魔空空间制霸后将伤害值控制在 5120 点以内。惟有开启最强装备--此处暂且不必质疑以此手段达成称号有何意义--倚赖毗沙门剑等神兵或是那无限鬼力将诸多强敌轰得支离破碎，而后依靠黑羽织并辅以 SL 大法在本能寺外的魔空空间达成 600 回闪--之前不得使用力石，其间亦不得吸收黄魂，不得使用回复道具，不得凭借鬼武者变身复活，方可将此役所承受的伤害值控制在 1280 点以内--并确保在以下三种场景--即一闪修炼时、操作米歇尔时和对信长最终战时--所受伤害总值不超过 3840 点方可获得"铁壁 鬼武者"的称号。

4、同时获取包括“铁壁”在内六个称号的方案可行性

然而即便如此，纵使索性凭借最强装备将杀敌数提升至 3000 体，通过 SL 大法将一闪回数增加到 1200 回，照着流程攻略将沿途 23 个天狗宝箱搜刮殆尽，将"一闪""探索""修罗"等称号一并纳入囊中亦无法推翻"铁壁"称号与《鬼武者》系列之精髓相悖离的结论，更无法达成全称号一并入手的预期目标。"铁壁"与其它五项特殊称号各无冲突：毗沙门剑护身，贯通系直线型战术壳/轮开路，可兼得"一气 光速 探索 修罗 铁壁"；且战且存，稍有失误偶尔受创便读档重来，则可囊括"光速 一闪 探索 修罗 铁壁"；夺路狂奔、一沾即走，躲敌避战以苟全性命于乱世，亦可尽取"一气 一闪 光速 探索 铁壁"。然则此三种方案皆各有取舍且互相冲突，以黑羽织达成"一闪"称号必然会削减体力，若想保住"铁壁"就只得置黄魂于不顾，将伤害值控制在最低限度；然而如此一来便如同挣扎于剃刀边缘，稍有不慎便可能丧命，倘若之前未曾存档，那更是前功尽弃，即便有紫魂与替身木偶以供复生，其补充的体力在数道白光之后亦会耗费殆尽并使得伤害值继续增加，反倒提升了"铁壁"称号的入手难度。而无视黑羽织仅以自身修为去达成那 1200 回闪，最佳的捷径莫过于安土城前那场大混战，先以弹一闪降低风险，再以连锁一闪扩大战果，30 分钟内达成 1200 回闪似非难事。即便判断失误为敌所伤，凭借着最强模式赠予的 LVMAX 防具和普通难度以下敌人微弱的攻击力，即便被砍个五六十刀亦应无大碍。如此一来在最强模式普通难度取得"一气 一闪 光速 探索 修罗 铁壁 鬼武者"称号似乎亦非遥不可及地了。

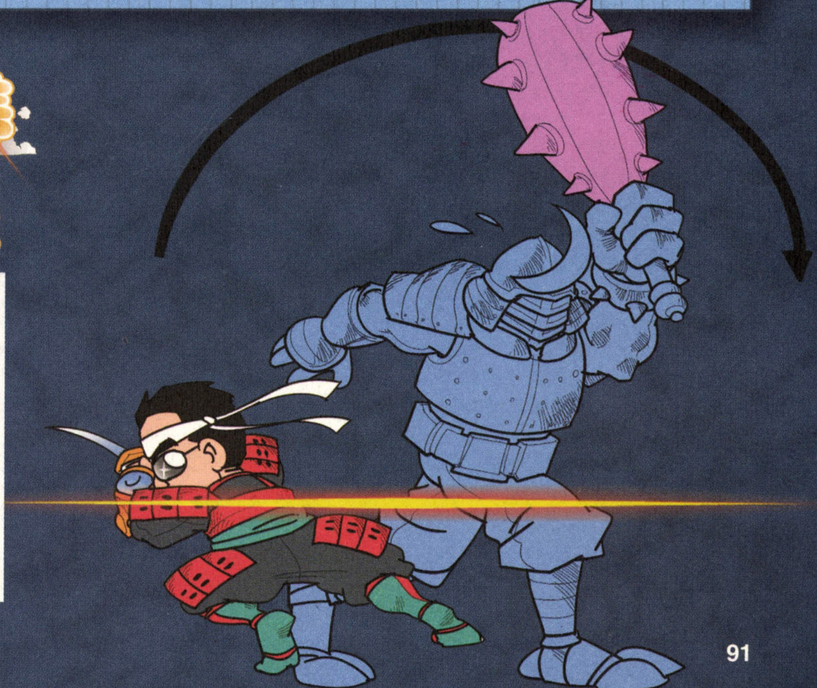
但是此套方案在通常模式普通难度其可行性便要大打折扣了。没有毗沙门剑与鬼无双，谁能保证一路上的 BOSS 战能毫发无伤地轻松获胜？纵使在安土城前乱军之中能以无厚入有间，进退自若游刃有余，于此斩杀亦不过是些位处幻魔力量架构最底层，仅以幻魔之血注入死尸中产出的低级造魔罢了。若是在铁塔之上、修道院之内、魔空空间之中被众多高阶幻魔围住，便又当如何？即便能压制住必经之路上的诸多强敌悍将，忍痛放弃那魔空空间内的道具以确保"铁壁"称号，那 3000 体的最低杀敌数亦足以令玩家疲于奔命了，普通难度下沿途所遇幻魔不过千余体，再除去为减少无谓伤害而避过的诸多强敌，临到最终战前的总杀敌数尚不及千体，暂缺的那两千多只就得在安土城前填补了。即使与捷克并肩作战的鬼军团能够分担些工作量使得捷克得以在 30 分钟内达到预期目标，亦无法确保在这段时间内所受伤害值不超过可容忍的极限。更何况在一闪模式下，没有人能够达成"铁壁"称号。暂且不提那些绝大多数招式都没有弹一闪判定，甚至无法防御且可造成数百点伤害的 BOSS，单是于强制战斗中出现的幻魔军团便足以令玩家疲于奔命了。那些习惯于倚仗神兵利器厚衣重甲于修罗场上肆意杀戮自以为天下无敌的玩家们，这才惊愕地发现先前如同囊中取物般唾手可得的"铁壁"称号竟然变得如此高不可攀，原本于谈笑间便可将其轰至灰飞烟灭的杂兵喽罗竟然纷纷变成了蒸不烂、煮不熟，捶不扁，炒不爆、敲不碎、泡不软的铜豌豆，惟有拼出性命抛开顾虑方能剑走偏锋险中求胜。天下无敌顿时沦为天下有敌，个中酸楚其间感慨，便纵有千言万语，更与何人说？

养生主

游戏中的各难点解析

1、双刃剑“黑羽织”

既然倾巢之下难存完卵，索性就自暴自弃破罐破摔，装备上黑羽织华丽地虐杀加自残吧。要说这黑羽织，还真的是件很奇妙的东西，就如同一把双刃剑，既可干净利落地将绝大多数敌人劈成两半而后静观凌厉的剑气在残余的躯壳上蔓延将其绞为碎片；亦能让你尚不及感受杀戮的快感便因得意忘形而丧失警惕以致残敌偷袭得手，真是令人爱恨掺杂悲喜交集。若是不求"一气"倒还罢了，一路上见镜存挡，倘若不幸殒命，读档重来便是。只可惜本文的最终目标便是要将那五个称号一并纳入囊中，是以沿途的破魔镜亦只好视而不见了。所幸本作的紫魂系统略有变更，鬼武者变身之发动时机由玩家自行把握，亦可于角色死亡后自行发动，如同一个虽有使用限制却可无限获得的替身木札。紫魂集满时纵可无所顾忌地借用黑羽织的力量大肆杀戮，而紫魂不足时亦能小心谨慎有所节制，将损血量控制在不会危及生命的范围以内，以确保在将紫魂集满前不会因意外而浪费原本就不多的替身木札，小心翼翼地养护着生命之烛。



2、无法使用“黑羽织”之强制战斗解析

即便黑羽织使用得当，笼罩盘旋萦绕在角色头顶的死亡阴影仍然未曾消散。无法使用黑羽织的强制战斗、虽可装备却全无效果的 BOSS 战，以及一旦破解失败即无视现有体力值直接 GAME OVER 的致命机关，无一不在撼动着角色的生命之烛，使得那微弱的光芒摇摇欲坠岌岌可危。无法使用黑羽织的强制战斗无非以下几场：左马介初获天双刃后紧接着遭遇的那场死之螺旋囚笼战；捷克初到比睿山时突如其来的那场狭路相逢困兽战以及其后与左马介相遇时的那场风云际会协力战；还有左马介与米歇尔先后在巴黎圣母院地下传送之间遇到的那两只巨剑侍；此外还有最艰难的圣米歇尔山修道院长廊突破作战。

凯旋门死亡螺旋底层的两只四手刺客基本上没什么难度，能将一闪模式通关的玩家自然不会将这等低级幻魔放在眼里，要弹要返，悉听尊便。比睿山的那只链球怪有些伤脑筋，毕竟捷克此时防御力并不高且体力值又短，要啥没啥，所幸这头庞然大物是可以用弹一闪解决的，比如有招是挥动右手的链球后再接左勾拳，这记左勾拳便有弹一闪判定的，玩家只须站在其身前偏左的位置静等它使出这招就可以了，虽然颇有些费时，不过绝对安全。而后的协力战则不值一提，电脑控制的左马介虽然有些不大配合，此时只须以"鬼缚"即可轻松解决那群幻魔兵。巴黎圣母院地下的那两只大剑男若是在一闪修炼里或许还有些威胁，可惜在熟练掌握弹一闪且有紫魂护身的左马介面前却是束手无策。米歇尔虽然仅有一盒伤药和一包救急箱，但是在普通难度应该足够了，唯一需要注意的是不要使用榴弹枪这等强力武器对那两只幻魔造成大伤害致使其将手中的大剑切换为钻状，从而提升米歇尔对其发动弹一闪的难度。圣米歇尔山修道院长廊上分布的幻魔等级并不高，其优势不过是仗着人多势众想一拥而上使得我方疲于招架，然而只须以稳扎稳打的战术将其诱而歼之逐个击破，此战便毫无难度可言。第三区域的强化链球怪有些难缠，建议用突击步枪将其压制在墙角以确保亨利能够顺利到达通往第四区域的大门处。为了保证米歇尔有足够的回复道具以补充因操作失误所损失的体力，建议将布伦动物园中所能得到的救急箱全部交给米歇尔，六包救急箱在鬼难难度都够用了，此外还能通过阿儿拾捡幻魔袋得到些药草和丸药。

3、各 BOSS 战要点解析

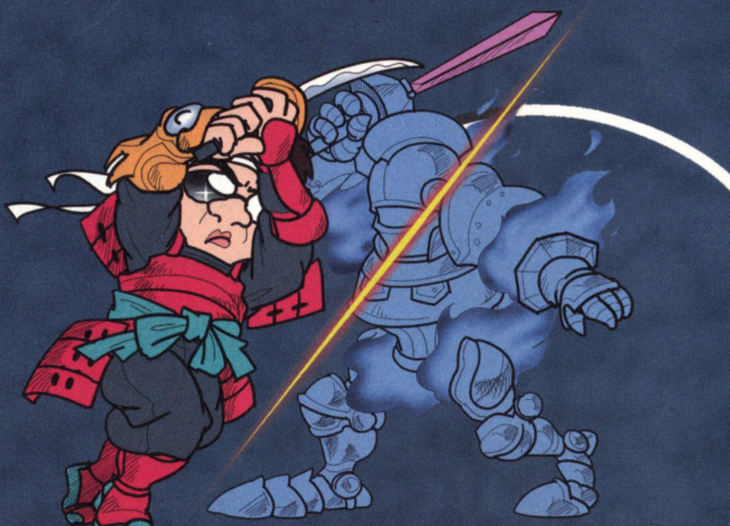
至于 BOSS 战么，森兰丸、幻魔森兰丸、幻魔女王都有弹一闪判定，基本上没什么难度。幻魔森兰丸的纵斩、跳跃袈裟斩和跳跃回旋斩皆可弹一闪(真不愧是仓促调制的实验体啊)；幻魔女王的左横斩、右横斩与提刀反手上撩斩同理。幻魔森兰丸初次出现在海底深殿飞行机械研究室时左马介尚未获得橙羽织，无法看透其体力值，因此只得用尽各属性的战术壳以确保能将其体力降至最低，使用疾风刀的战术壳时最好先将那家伙逼到角落里令其无处可逃无隙可遁以免浪费鬼力。而后便静等幻魔森兰丸进攻，此时最好不要直接使用一闪，因为一旦判断失误对其造成伤害便会击出魂魄，幻魔森兰丸则必然会停止攻击转而吸魂，如此一来反倒延长了作战时间。艾菲尔铁塔上那场战斗因为有紫羽织和橙羽织的缘故，是以对战局更易掌控，装备紫羽织以后将天双刃、雷斩刀、疾风刀和地轰斧这四把武器的战术壳放完便可换装橙羽织了。幻魔女王没什么好说的，用"鬼缚"捆住后以手枪连射再追加"缚战术"，单是炎蛇剑与雷闪枪两把武器便足以将其体力耗尽，其后便耐心等待对方使出那三招可弹一闪的招式吧。

BOSS——幻魔最高科学者

在这里我便要说，那所谓的幻魔最高科学者整个儿一废柴呀，只须躲过其时光魔法再补上一箭即可解决。此战有两套应对方案：在紫魂充足的情况下先以雷斩刀(低空)或疾风刀(高空)的战术壳予以重创，如此一来那家伙便会将魔力注入地上的两具铠甲之中以作增援，此时只须装备黑羽织边按住 R1 键蓄力边接近其选定的铠甲，待其起身便按下口键发动连续一闪，第一刀破甲，其余几刀便顺势劈在幻魔科学家身上。魔化铠甲被劈散以后会释放出大量魂魄，但此时不要急于吸魂，因为幻魔科学家正准备将魔力注入另一具铠甲之中，倘若此时将时间花费在吸魂上，那就没有足够的时间抢在铠甲成形之前完成三段蓄力了。而幻魔科学家将魔力注入铠甲之后亦会利用手中的法杖进行攻击，如此一来左马介便会陷入相当不利的处境。所以当完成上一轮连续一闪之后，便应立即重复先前的步骤，待另一具铠甲起身之后再次发动连续一闪，如此反复直至幻魔科学家使出时光倒流那招为止。如果在这之前左马介便因操作失误而死亡致使鬼武者变身自行发动，或是战斗时本身紫魂便不足以护身，那么只得转入第二方案，以战术壳与蓄力斩削减幻魔科学家的体力。这套方案相对前一套而言更加安全稳妥，只可惜事倍功半见效不快。需要补充的是，在使用蓄力斩时最好装备黄羽织，这样至少可以从敌人身上击打些魂魄进行补给。

BOSS——最强造魔玛塞拉斯极

前任鬼武者兼现任最强造魔雷剑魔人玛塞拉斯极的突刺与跳跃斩的攻击范围皆局限于正前方 30 度角以内的区域(因为多次调制导致智商降低的缘故么?)，宜以架刀侧移与其周旋并伺机一闪；其袈裟斩自右上斜劈至左下，当巨剑挥舞至其身体右侧，剑尖剑身剑镡剑柄与双肩关节在一条直线上时出刀亦可发动一闪，可惜此招攻击范围过于广阔，无法使用避一闪以致捷克一旦判断有误则必然受创，须谨慎应对。此君于琉璃堂初次登场时体力值极低，只须以"鬼缚"将其绑住后再辅以手枪连射，反复几轮即可破坏其盾牌，再以 LV1 的炎蛇剑轰上三记战术轮便能将其体力值耗尽，此时再静待玛塞拉斯极出剑即可。而后于安土城内屋檐上再度出场时其体质虽有所增强且占尽地利之势，奈何捷克已是今非昔比，装备紫羽织后先以四记 LVMAX 的"战术轮·炎"破其盾，其后再以分别四记"战术轮·雷"与"战术轮·冰"将这位幻魔科学的"最高杰作"轰得无从招架。此时捷克的体力值与防具皆有所增加，回复道具也很充裕，是以无须理会玛塞拉斯极的突刺与跳跃斩，专心应对那袈裟斩便是。当这位仁兄在魔空空间与一众杂鱼同时登场时，只须以战术壳/轮耗尽其体力再利用周围的杂鱼发动连续一闪即可，什么纵斩跳斩袈裟斩，一概无视！



BOSS——“光武”与地狱犬

凯旋门天台上的"光武"有招机翼反撩，当其机翼旋转至最后 1 圈且与地面垂直成 90 度角时出刀便是。为了提高这招的出现几率，最好先以天双刃的战术壳破坏其双翼的挡板与机枪。当它在艾菲尔铁塔第一层展望台空降复出时，直接无视就可以了，反正我们也不缺那千把赤魂，再说一旁有个动力核心需要破坏（疾风刀转两圈，地轰斧敲两下），塔顶还有幻魔森兰丸在那里守株待兔请君入瓮，实在没必要将大量的鬼力浪费在这个法国制的垃圾筒上。双头犬的一闪发动时机和那种滚来滚来的幻魔差不多，只不过其蓄力冲撞对角色造成的伤害更高一些，然而只须优先强化防具且事先聚集紫魂护身以防不测，被撞几下也不大要紧。比较伤脑筋的是那两条后腿上覆盖的盔甲，最好在海底神殿时便由捷克击碎。因为左马介要击倒它就必须先破坏其全身的盔甲，然而圣米歇尔山修道院外的那块场地偏生是长方形，一旦双头犬缩到角落里，那两条后腿便不在左马介的攻击范围之内，只得将其诱至场中再将其击晕其后绕至身后破坏盔甲。即便如此仍有诸多不便，最好还是在海底神殿时利用圆形场地没有死角的特点先行破坏双头犬腿部的盔甲为左马介扫清障碍。

最终 BOSS——幻魔王织田信长

幻魔王织田信长没有弹一闪判定（捷克："我抗议！凭什么他能用弹一闪而我不能？"信长："我投诉！为什么他能用一闪而我不能？"稻船敬二："......"）；鬼斩左文字转换为蛇腹剑状态之后攻击范围颇为广致使玩家躲闪不便，避一闪的安全系数锐减；是以只能硬着头皮提刀拼命了。当其将武器形态切换为蛇腹剑时，因为武器攻击范围的缘故，信长距离捷克较远，使得后者鞭长莫及从而难以近身发动一闪；若是欺近身去，其蛇腹剑软兵器的特性与捷克以往遭遇的 BOSS 截然不同，仓促之间很难适应，待到操作习惯进攻思路应对策略都调整过来时不但耗费了时间，回复道具想必亦有所减少。而当其武器转换为直剑状态时，其纵斩动作与刀足轻的纵斩极其相似，当手臂抬至最高点后开始劈下的一瞬间出刀即可发动一闪，不过是按键输入时机相对刀足轻而言略微严格了点。是以玩家大可不必理会那蛇腹剑的诸多变化，只须一味死守，不图有功但求无过。待到蛇腹剑收缩为直剑时再冲上前去，诱使其使出纵斩。其实变身后的信长那招双手握拳当头叩击的一闪判定出现时机与这招纵斩大致相同，正所谓触类旁通，多尝试几次，即便是强如信长者也只得在震天狂吼中满怀着不甘与怨恨轰然倒地。因为最终形态的信长头顶脑后狂舞散乱的烈焰会干扰玩家视线从而影响玩家对信长双拳轰落时其细微动作的观察，所以最好随时调整好视角，使得彼此保持 2D 动作游戏中的站位，以便观察其动作。

4、死亡陷阱之要点解析

其实《鬼武者 3》诸多的死亡陷阱中真正对玩家构得成危险的惟有横渡冰湖一役。之前的海底信道进水和毒气室解锁都是有惊无险，前者只须在海水破窗而入之前先于拐角处调整好大致方向而后按住↑键不放并连打○键即可；而后者则是熟能生巧，事先将解谜步骤逐一背熟便是；惟有横渡琵琶湖时有些麻烦。因为在一闪模式玩家们通常都是将黑羽织常伴身侧。如此一来当玩家对准木箱按下口键时，却发现角色朝着屏幕远处的幻魔冲去，从而痛失破箱的大好时机，以致没有鬼萤可供拉扯，无可挽回地撞向礁石在浮冰上留下一条永远无法弥补的裂痕。然则在这种情况下只须对准木箱按下 R1+○键，那法国佬便会无视远处的幻魔，老老实实地去砍木箱了。而在整个渡湖过程中，释放鬼萤自是要优先考虑的，其次才是杀敌，最后再来吸魂。为了能够尽截杀空中抓有鬼萤的怪鸟，最好装备炎蛇剑，因为此剑按住 R1 键后再按○键所做出的动作是先向正前方挥出一鞭随后对准锁定目标刺出，相对其它武器而言对空更加有利。装备炎蛇剑之后，立即奔至离怪鸟最近处，一剑戳出，待其下坠至炎蛇剑的攻击范围内立即按口键斩杀。因为琵琶湖上的怪鸟都是成对出现，是以得手之后切勿急于吸魂，而应赶紧故伎重施斩杀另一只将鬼萤全部释放才是。待到利用两只鬼萤避开礁石脱离险境之后再吸魂亦不迟。

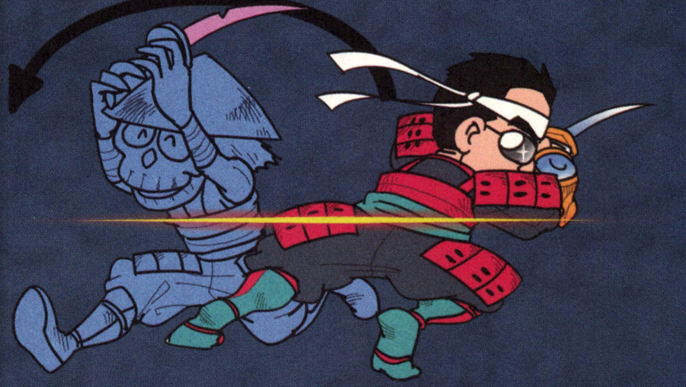
论五称号制霸的所需时间与一闪修炼要点解析

1、有效分配游戏时间

保得性命之后便要全力以赴冲光速了，根据测试，同是普通难度一闪模式，倘使仅为达成"一闪 光速 探索 鬼武者"称号，那么三小时足矣；若想在此基础上加个"修罗"称号，则须在安土城前浴血奋战三十分钟；若想百尺竿头更近一步获得"一气 一闪 光速 探索 修罗 鬼武者"的称号，四个小时亦是绰绰有余了。也就是说，即便路上遇到些挫折阻碍，亦有长达六十分钟的闲暇任由你去料理。 既然如此，左马介不妨先于巴黎圣母院地下的冥界走廊利用此处的直线信道引得那些状似穿山甲的幻魔翻滚冲撞过来快刀闪之，将红具足强化至 LV2 以待其后于海底神殿内进行的一闪修炼。虽然普通难度的一闪修炼并不算难，一闪判定持续时间甚至已延缓至刀锋贴身杀气浸体之际劲风扑面寒光耀眼之时再从容挥刀悠然拔剑亦可发动一闪的地步，故此才会有些初级教程指导玩家在中招瞬间出刀即可。然而即便如此亦无法保证每次进行修炼都状态神勇得心应手随风顺水连战连捷。正所谓"工欲善其技，必先利其器"，先以六千赤魂将防御力增强，再将之前得到的五块力石一并交予左马介提升体力值，如此一来在十分钟内完成一闪修炼应无大碍。

2、一闪修炼之要点解析

具体到一闪修炼中出现的 12 种幻魔，因为是普通难度的缘故，所以一闪判定持续时间甚长。更何况其中大部分招式都有个规律，那便是先蓄力再出击。例如刀足轻的举刀纵斩、三眼忍者的挥臂横劈、墨绿色粘稠状鼻涕虫的蜷身突刺、棒球男孩的当头棒喝和链球怪的铁球叩击，无一不是遵循此道而行之。再往前推，《鬼武者 2》中阔嘴河童的屈肘戳刺、大刀骨魔的力劈华山，皆是依此而为。假设旋转大剑男振臂提剑的起始动作为 A 点，举剑过肩的那一刻为 B 点，剑锋触体的瞬间为 C 点，那么一闪判定出现的时机便在 B 点过后稍作停顿后骤然劈落之时，姑且称其为 B1 点。可以说所有动作轨迹呈∧型或∠型的蓄力型招式，其一闪判定时机都是在其动作停顿的最后一刻，只不过有些蓄力技的停顿时间较长，令玩家难以揣测无法把握。最典型的例子便是信长的纵斩，同是纵斩，森兰丸手中武器的运动轨迹是∧型，其刀锋达到顶点的瞬间便是即将落下的瞬间，此时出刀即可发动一闪；而信长却是∏型，双手举至最高后却不急于挥剑，此时便要看玩家平时积累起的感觉了，以人体内置生物钟来推算出其劈砍的时机。所幸一闪修炼里拥有类似招式的幻魔几乎没有，再加上判定宽松，即便迟些出刀亦无大碍。



初、中级修炼要点解析

例如这初级修炼中首发上场的刀足轻，只须离它稍远些按住 X 键它就会冲将过来举刀劈下，当其刀尖划过最高点时出刀便是。而后登场的四脚刀足轻如法炮制，待其前脚离地向上跃起后身体达到最高点时将其解决。那两只翻滚着冲将过来的幻魔自是无须多言。最后出现的史莱姆看似诡异，然则只须在其身躯蜷缩至极限即将刺出触角的瞬间挥剑即可。中级修炼的三眼忍者与四手刺客没什么好说的，两者皆有的挥臂横劈其一闪判定的出现时机与前作中的阔嘴河童相差无几，只须仔细观察其肘部，待到肘尖的运动路线达至∠型的顶端时把握机会送其归西。两人同时登场时只须注意闪避四手刺客的飞镖，或者干脆先将其解决掉，以免受到干扰。棒球小子虽然要闪两次才能解决，然而破甲那一刀大可用弹一闪省些气力，接下来只须举刀横移等待其当头一棒敲下来时略往左移并反手一刀撩上去便是，或者直接站在其身前两点钟或十点钟方向诱使其提棒自身后向上挥出且棒身与地面垂直时出刀即可。之后的链球怪有两种应对策略，剩余体力较多时便将其如同棒球小子一般料理，当其大铁球当头敲下时以避一闪斩杀之，或当其由内而外挥舞铁球至 3/4 圈时出刀，此乃是仗着自己血多皮厚玩霸王硬上弓；如果体力值所剩无几，那就只有绕到那家伙身后左侧，等待它振臂横扫，当其手臂伸直时痛下杀手，这便是谨慎求稳的打算。

上级修炼要点解析

过得这中级修炼，那黑羽织便已是囊中之物了。那巨剑侍的纵斩，大猩猩的掌压，都是剑锋/爪端扬至最高点时便立即落下，玩家只管盯住这两件凶器，伺机而动便是。红绿剑士的基本技能仅有挥剑横斩和挺剑突刺两招，为诱使其出纵斩这招追讨技，只得在其身前来回奔走，引得对方以横斩横斩纵斩的步骤逐渐将长剑高举过头，在他振臂劈砍的刹那欺近身去，耀眼白光转瞬即逝，顿时将其兵解。待到巨剑男与大猩猩同时登场时，先行解决振臂纵斩/旋身横斩/沉腰袈裟斩这三种主要进攻方式的一闪判定出现时机皆颇为明显且极易判断的巨剑侍，再将那大猩猩引至场地中央，将视角距离调整妥当，待到得以重现先前与之对峙的情景时，再静等其咆哮着将巨掌轰然举起便是。作为压轴戏最后上演的双剑合璧，无论是何难度都有些难缠。这玉女素心剑法一旦施展起来便使得玩家的可运动范围大幅缩减，然而只须以连珠快箭将其中一只逼退压制至角落里，利用其返回至同伴身边所耗费的这段时间赶在他到达之前将另一只解决便是，要知道这魔化铠甲的运动性灵敏度始终不如人类，再加上普通难度下敌人相对较低的攻击欲望，一旦将其拆散分化离间瓦解，这落单离群的孤狼自是首尾难顾，任君宰割。

4、剩余时间的游戏利用

这黑羽织入手后，"修罗"称号自是唾手可得，剩余的问题便是在游戏中无法获知当前的总杀敌数，总不能让玩家每解决掉五只幻魔便按下暂停键腾出手来在纸上写个"正"字吧。难以上难度在安土城外闪个二十分钟固然能够保证上千体的杀敌数，再加上沿途遭遇到的与盘踞在魔空空间中的散兵游勇，三千魔斩倒是足够了，然而由于普通难度无论是正常流程中敌人出现的频率还是魔空空间内每层敌人分布的数量都要略低于难难度，因此在难难度下所惯用的安排布置换作普通难度恐怕就不大适用。如果通过延长在安土城外的杀敌时间来弥补数量，这种情况下长期用黑羽织怕发生意外，不用黑羽织的话又不能保证杀敌效率，只好找个折衷的法子，先装备黑羽织大开杀戒，倘若失手丧命，便利用鬼武者变身后的无敌时间彻底榨尽五颗紫魂的剩余价值，待变回原形便溜之大吉，日后再在魔空空间中找回便宜，反正魔空空间内强敌众多，出现紫魂的几率也要远高于安土城外的刀足轻，又没有冷箭流矢伺机而动，相对而言的确要安全不少，待到左马介与捷克的吸魂量皆已到达 99 条的显示上限之后再去与信长决战，此时的杀敌数绝对是绰绰有余了。

鬼武者 3 金手指

其实……用不着罗老师这么费力啦，其实还有更简单的方法，而且还能直接获得 6 称号+鬼武者的通关评价呢，不信么?? 呵呵呵，那就继续往下看吧……

AR2 V1 格式

必须码
EC878530 14495B80

全羽织装备可能
1C370CD8 3454E7A6
3C370CDC 1456E70C
1C370CE0 3454E7A7
3C370CE4 1456E70C
1C370CE8 3454E7A8
3C370CEC 1456E70C
1C370CF0 3454E7A1
3C370CF4 1456E70C
1C370CF8 3454E7A2
3C370CFC 1456E70C
1C370C00 3454E7A3
3C370C04 1456E70C
1C370C08 3454E7A4
3C370C0C 1456E70C
1C370C10 3454E79D
3C370C14 1456E70C

剧药 99 个
1C371910 8C4FE67D
1C371914 F5734488

替身雕像 99 个
1C371920 8C4FE67F
1C371924 F5734488

全幻魔空间破魔之玉
1C371850 8C55E695
3C371854 1456E79D
1C371858 8C53E696
4C37185C 1456DF9D
1C371860 8C53E697
4C371864 1456DF9D
1C371868 8C53E698
4C37186C 1456DF9D

游戏时间为 0
1CC3C460 1456E7A5
1CC3C908 1456E7A5

幻魔空间获得物品点数最大
3CC3C468 1456E7D7
3CC3C910 1456E7D7

一闪成功回数
1CC3C464 144F25CC
1CC3C90C 14BE598C

击倒敌人数量最大
1CC3C42C 14BE598C
1CC3C9D4 14BE598C

吸魂数最大
1CC3C430 14BE598C
1CC3C9D8 14BE598C

不受任何攻击
1C907574 0456E7A5

可以变身成鬼武者
1C904D6C 0456E7A5
1C8D9D08 0456E7A5

使用力石后体力最大值 MAX
1C8144AC 1456E7A5

使用鬼石后鬼力最大值 MAX
1C81463C 1456E7A5

金手指

猎头者~救赎

Gameshark2 v3 格式

必须码

9485B5AE 92AE051E

Debug 菜单

04503328 3470D15C

★在主菜单上选择特典关卡，和在游戏中的"修正菜单"(按"SELECT"键可以得到隐身功能，还有就是获取子弹，没有 CG，SAVE/LOAD 状态，敌人"失明"等的功能)

体力不减

24D182E8 17E65659

24D992EE 1EC657D9

子弹不减

24D0B568 167457A8

幻水 4

GameShark3 v3 格式

必须码

F490B42A

B6B4C59A

战斗后金最大

04D01168 34B4C518

战斗结束后经验值最大

24D2300A 3434C992

升级后能力变为 999

24932088 B0B4C38A

24013BB8 B8B4830B

24813B96 B99C8A11

战斗结束后 LV1

24513028 7C34C910

★状态不减

幻水 4

AR2 格式

必须码

ECBF82E0 1456E79B

战斗后金最大

3CBE4510 1456E7A5

战斗后经验值最大

1CBE2360 14765F9F

升级后能力变为 999

1CBE26D8

0873E7A3

1CBE26E8 3853E404

1CBE26F0 B893B009

战斗结束后 LV1

1CBE2350 14455FC6

★状态不减

鬼魂猎人

GameShark3 v3 格式

必须码

985E163A 7822D09B

体力不减

2835CD6F DBF18564

弹药不减

283BD776 6F34A9F9

鬼魂能量不减

28280C5A 0C2BECF8

战国无双

AR2 格式

必须码

EC878530 14447858

体力不减

1C82E504 0C5397A5

1C9AC328 9893E595

1C9AC32C 1453CE65

1C9AC330 B893E597

1C9AC350 0C598F4D

技能 99999

1C8CAA04 0456E7A8

勋功 99999

1CC3DDB8 1455692C

金块最大

1CC82990 14BE598C

石高最大

1CC82994 14BE598C

武将能力值 MAX

1CBFFB0C 0456B0EF

击破数共有

1C8E3084 0856E7A5

★玩家击破数=护卫兵击破数

攻击力 256 倍

1C9ACD28 0316E7A2

1C9ACD2C 1451DDA5

1C9ACD30 871AE5CD

1C9ACD34 143A3F9F

1C9ACD40 0C592C98

1C9ACD44 7776E7A5

1C846EF0 0C539525

无敌

1C844228 8A1DE5CD

1C84428C 0536B04B

无双槽最大

1C837E08 2055E7D4

1C837E0C 8835188D

1C837E18 243307A5

1C837E1C 0476E7A3

1C837E20 864FE5CD

1C83812C 144FCFA0

生化危机~爆发 FILE 2

Gameshark2 v3 格式

必须码

94D09EBA BF6E4592

全部 Collection

24519208 9A7855CC

★使用后记录，以后不要使用

Collection 点数最大

240C6C2E FA371EE7

★使用后记录，以后不要使用

病毒感染 0.00%

248A1AB8 B49291E5

子弹不减

2490B768 36F043B8

不受敌人攻击

24901768 3430C71C

红侠乔伊

GameShark3 v3 格式

必须码

94C5B8A2 133E9212

体力不减

1470936A B63051CA

体力最大

1470936B B63051CA

体力最大/不减

2475936A B22051CA

VFX 能量不减

14E09B6E B7301178

VFX 能量最大

14E09B6F B7301178

VFX 能量最大/不减

24E4DBCE F7211178

V-分数 999999

2475917E BA20506A

生命 99

14609369 3E3051FA

无限跳跃

04701228 14B07798

战国无双

GameShark3 v3 格式

必须码

F4509E34 7B7C0D1E

体力不减

24D11768 10FE48BC

24C136DC 1854C508

24C13668 107C8520

24C136DC 1854C51B

24D13C6E 1C6ECC10

技能值 99999

24102728 16F451BA

勋功值 99999

24519E7E 97F05DCE

金块最大

2444113E FF794B1E

石高最大

2444113E FF794B3E

武将能力 MAX

24C0AD76 37BC9862

击破数共有

249003A8 347453B8

★玩家击破数=护卫兵击破数

攻击力 256 倍

24504648 9475D508

24D51678 1464D520

24D046DE 1C45D518

24D21662 1464D432

24411674 1C6E9492

24D256C8 0454D5B9

24913B78 12FE5A1C

无敌

249F22FE 5E54450C

249A6976 9F7C0C26

游戏日
最快捷的电子游戏新闻报导
最准确的电子游戏新闻信息
最便宜的电子游戏新闻媒介
最方便的电子游戏新闻形式
最大量的电子游戏新闻汇集
电子游戏的
“新闻联播”
包月服务只需
15元/月
每天由游戏日资深编辑精挑细选
每天第一时间为您献上3条最新的国内外电子游戏新闻
只需发送RD到335560
轻松获得您想知道的一切！
每条新鲜的业界新闻只要1角！
还等什么？
移动游戏日即将开通海量精美游戏彩图及动听游戏音乐铃声下载服务。

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活
中国手机娱乐第一门户
咨询热线:010-68083018 E-mail:service@kongzhong.com
MOnternet 移动梦网
贺《游戏日》全彩！！！
活动日期：2004年9月——2005年3月
免费下图铃 轻松拿大奖
赶快炫起你的拇指，将你喜爱的图铃代码发送至33553212，尽情享受免费图铃大餐!中奖100%，更赠送72小时超酷彩信体验哦！时尚U盘！精美礼品！重重大奖等你拿！数量有限，赶快行动吧！
活动流程说明
以短信形式发送对应代码到33553212，立刻获得您心仪的绝美图铃并得到中奖通知短信
例：
选择图片
350057
发送图片代码到33553212
图片看夕阳 点此下载到手机 您将下载的图片(铃声)完全免费，成功下载后更有机会获得超炫大奖
点击下载
下载成功
恭喜，您已下载成功，并获得银奖128兆U盘一个，咨询电话：01068083018
中奖信息
奖项设置：一等奖128兆U盘；二等奖空中网精美礼品；三等奖酷炫和弦铃声。
350088杨坤
350091陈琳
350089陈琳
350092陈琳
350093杨坤
350090杨坤
350059小娇人
350056寂寞少女
350058浪人情歌
350055肌白似雪
350057看夕阳
350060掌上明珠
下雨收衣服啊！
350044 下雨收衣服啊
色即是空
350045 色即是空
做人要厚道
350046 做人要厚道
350047 雨过了
350048 发
350061单纯的想念
350063你那里下雪了吗
350064 想你的日子
招财进宝
350068 招财猫
350053 约会吧
酷炫和弦
编号 内容的名称
350001 勇气(真人原唱版)
350002 男人哭吧不是罪(2004Remix)
350003 海阔天空(超长完整版)
350004 泰坦尼克
350005 红日(2004Remix)
350006 恰似你的温柔(原创)
350007 东风破(2004Remix)
350008 他一定很爱你(2004Remix)
350009 别说我的眼泪你无所谓
350010 雾里看花(迪曲版)
350011 第一次(2004Remix)
350012 独角戏(2004Remix)
350013 最浪漫的事
350014 眉飞色舞
350015 太委屈(超长完全版)
350016 半梦半醒之间
350017 情人
350018 Beautiful Day
350019 2002年的第一场雪
编号 内容的名称
350020 真的爱你(吉他版)
350021 记事本(2004Remix)
350022 冷酷到底(迪曲版)
350023 都是月亮惹的祸(B段)
350024 恋人未满(2004Remix)
350025 光辉岁月(超长吉他精华版)
350026 沧海一声笑(迪曲版)
350027 别问我是谁(迪曲版)
350028 风继续吹(超长完整版)
350030 旋木(完整版)
350077 爱就爱了
350078 没收你的爱(2004Remix)
350079 不想欺骗自己(完整版)
350080 圣诞老人来了
350081 无所谓(2004Remix)
350082 那一天
350083 飞船(2004Remix)
350084 月亮可以代表我的心(2004Remix)
情感城市 中国移动用户拨打125905678 信息费0.7元/分钟
在这里，我们会让你拥有无与伦比的快乐体验，精彩瞬间马上为你送上！
健康生活 中国移动用户拨打125905657 信息费1元/分钟
如果你早已渴望欲望的升级，那么在这里你将得到最酷炫的劲爆体验！
欢乐嘉年华 网通固话用户拨打11699835 信息费2元/分钟
即刻领略涩女郎的真实情感世界，更可漫游令人捧腹大笑的欢乐谷！
本产品客服电话：010-68031322
(仅限以下地区网通用户：北京，天津，河北，内蒙古，山东，河南，山西，吉林，黑龙江，辽宁)
活动细则：所有成功下载免费图片(铃声)的用户都将获得独具周末享乐主义的彩信产品《狂野周末》！更有机会赢取多重诱人奖品！用户依据空中网的中奖说明短信息，兑换相应奖项。
资费说明：您所下载的图片(铃声)完全免费；空中网对成功下载图片(铃声)赠送的彩信产品提供72小时免费试用，72小时内如未退订则资费为10元/月，退订方式：发送短信息CXDZM到3355。
活动声明：本活动仅针对中国移动全球通、动感地带用户。免费礼品总数10万份，先到先得，送完为止。礼品以实物为准，图片仅供参考。为示公允，空中网员工及其家属不得参加本次活动。兑奖办法根据空中网回复短信息说明进行。本活动最终解释权归空中网所有。
发送短信0到3355加入
拇语部落

专题·极限试合

不走寻常路，绝对：非主流：的路。

另眼扫描

无论什么样的游戏
只要您点了，
就一定会有机会
在下期中
成为特选攻略！

口袋妖怪弹珠台：
极品休闲游戏，不是大作胜似大作！

顽皮狗养成：
可爱的MM加上顽皮的狗狗，诱惑难当！

另眼相看冷饭：
同一面镜子的多种照法，针对当前"复刻风"的正反观点！

"搞怪星人"的成功的率：
蜻蜓驱壳兄另类评论再出新作！

专题

注意！注意！非主流随着杂志改版的大潮，也将会开始加入一些“非”主流的玩意儿！本期先爆一下编辑部内的某段趣事，当然，并不是每期这个“非”主流版块都只有“编辑部的故事”，这里将包罗万象，不定期变幻，这是一个包容所有只要和游戏有一点沾边的事与物。另类的精彩，从本期开始—__—+

极限试合

又是一阵冷风吹来，短笛不由得瑟缩了一下：“这冬天……快到了啊……”

“大白天胡说什么呢？”fei 插嘴，“才几月份哪？”

“我是在火炉南京长大的，体质便不能比的！”

“这天气你说冷？”牛蛙在远处大摇其头，“我这儿还觉得热呢！”

“别死撑了，都江堰也不过就凉快一点点，前几天谁感冒来着？”

“你们都未够班！”CLOUD 下结论说，“我现在才是热得不行，你们瞧，汗水，汗水耶！”

“不要以为内蒙来的就身体好啊！”

……

三人的争辩很快热烈起来，其间只达成了一个共识：短笛是废柴。牛蛙夸口说自己可以连续熬夜 N 天，fei 反复强调一切皆浮云心静自然平的道理，CLOUD 则不停形容包头的寒冷以及自己在寒冷下可以泰然自若玩游戏的英雄精神……最后终于都亮出了武器：“不服就来战！”“战便战！”

“战你个头！”DRAGON 一拳轰飞所有人，“想拆房子是不是？！这屋子里东西都还没上保险呢，自己拿手柄儿一边战去！”

战 1 “四害噪声曲”

这个提案来自 CLOUD，他的理由是对于一个人来说最重要就是修养，而对于音乐的鉴赏能力好坏便是体现修养的最直接手段云云，并且暗示自己时常听高雅音乐（言下之意是你们都不要争了直接败吧）；出人意料的是一向自称五音不全的 fei 这次居然表示了赞同，然后大家才发现他那个全编辑部声音最大的耳机里面传出的居然是贝多芬的《第九交响曲》（就是那个“欢乐颂”），一时间众人大惊：“死灵也要听圣歌？”；至于牛蛙虽然极力嚷嚷着不公平（除了《女神转生》系列的音乐以外似乎就没见他听过其他的－ －b），但是很快就屈服在“少数服从多数”的原则下（CLOUD 擦拭着血淋淋的大刀：“果然还是多数比较有优势。”），第一战就这么开始了……

相应能力介绍：

参战编辑	乐感素质
CLOUD	COOL
fei	GOOD
牛蛙	BAD

对“战”游戏：POP´music8

作为业界发展以来生命力最顽强的音乐游戏，其轻松、多样的音乐曲目在日本一直都保持着傲人的销量。除了名气大受欢迎以外，适中的难度也是被选为“‘战’用游戏”的理由之一（最终还是考虑到为不引起民愤所以没有选择 DJ 系列）。比赛时使用一对塑料音箱放送游戏音乐。

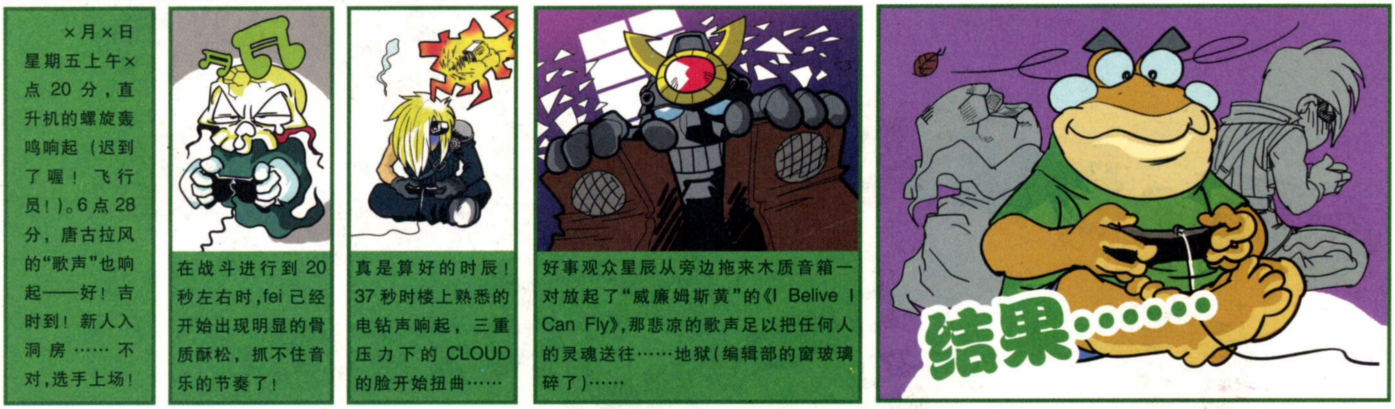
对“战”环境

众所周知编辑部外有三大噪音：楼上某唱片公司的漏风录音棚、总是在编辑部上面低空盘旋的直升机和似乎总是装了拆拆了装的楼上“邻居”，加上最近编辑部内在星辰的倡导下流行起的一股“威廉姆斯黄”妖风（详见本期大杂烩），正好凑足了“四害噪声曲”。

对“战”规则

选择好“适当的时段”，然后三人都选择曲目“CLASSIC8”并同时开始游戏。另，旁观者不可进行任何“物理”属性的骚扰。

注：“适当的时段”是指“某唱片公司”开始练声、直升机开始巡逻和楼上开始装修，虽然一般情况下很难凑齐，但也有例外的时候。至于“CLASSIC8”，是一曲融合了多首世界著名交响曲段而成的“恶搞杂烩交响曲”。



第一次战报：获胜者是之前预测乐感评价为“BAD”的牛蛙！？真是令人大跌眼镜。而且他是在没有丝毫受到外界干扰很平静的将 CLASSIC8 演奏结束的！而且还得了一个“B 级”评价！“意料之中的事，射雕里面郭靖不就是因为不懂音乐而赢了欧阳克的么。”DRAGON 在一边吐了个淡淡的烟圈……

战 2 “酒精”沙场

“男人不喝酒，白在世上走！”这次划下道儿的是首战告捷的牛蛙，只见他赤膊上阵，左青龙右白虎胸口一只米老鼠，在两个还没爬起来的对手面前叫出了第二场战斗的规则：“咱们酒后再较量‘刀魂Ⅱ’！大碗喝酒大口吃肉才是本色！”“这是要打醉拳么？”CLOUD 下意识的用手捂住自己的胃并往后退，“反对，你们都知道我的胃不行！”而 fei 则开始装神圣状：“我从不喝酒，你们知道，人生如浮云，我四大皆空……”“去你的四大皆空，”DRAGON 差点又是一脚踩来，“四大皆空的人还会蹲在街角看小姑娘么？牛蛙，去买酒把这帮装白痴的家伙干掉！”没有人回答，牛蛙此时已经一蹦三跳的去买酒了……

相应能力介绍：

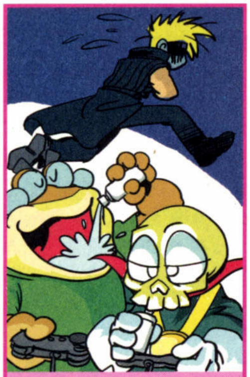
参战编辑	酒量
CLOUD	BAD
fei	???
牛蛙	COOL

对“战”游戏：灵魂能力Ⅱ（俗称“刀魂Ⅱ”）

在编辑部里面格斗游戏方面牛蛙向来是常胜将军（星辰：“还有我！我不服，也要来战啊！”画师：“你形象太复杂，下次吧。”），而 fei 是属于基本上什么格斗游戏都玩但是技术么——也就是俗称的门门懂样样笨……至于 CLOUD，他拿到手柄之后问的第一句是“这个游戏是不是拖后就是防御啊？”……虽然三人的技术水平看起来相差悬殊，但是真正在酒后谁是真英雄就难说了……

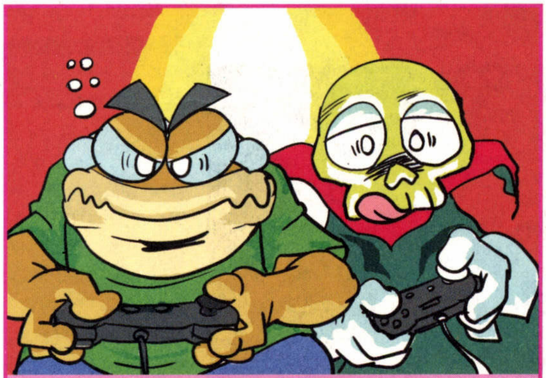
对“战”规则

每人先干一瓶二两装的“红星二锅头”，然后开始五局三胜制的循环赛，“胜者为王”——但是对战之前要各自先喝一瓶酒！惨无人道的比赛……CLOUD 开始到处找血瓶，fei 开始画诡异的魔法阵朝地狱的×××君主祈祷……这时，牛蛙提着满塑料带 9 瓶正宗的红星二锅头一副胜券在握的样子回来了……



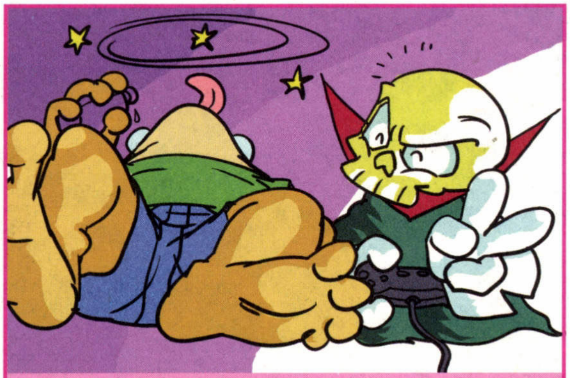
第一瓶酒下肚:CLOUD还没喝完就捂着肚子冲厕所方向而去了……于是比赛自动更正为决赛。

酒后战绩:牛蛙完胜fei,三局打了两个Perfect,这差距也太大了……



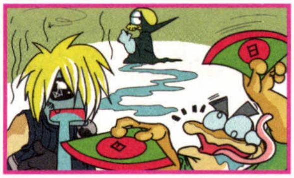
第二瓶酒下肚:图·牛蛙酒劲似乎开始上来了……

酒后战绩:牛蛙VSfei=2:3



三瓶酒下肚:牛蛙倒下了!fei这时露出了诡异的微笑……

第二次战报:怪事年年有,今年特别多啊!这次获得优胜的又是一匹黑马!看不出fei这家伙居然也是个酒神……这时fei又喝了一口……等一下,那是什么?靠,答案揭晓了!原来这家伙喝的酒直接漏出去了——他根本就没有实体嘛!!鉴于目前两名选手陷入不正常状态,大赛组委会决定休赛半天待选手回复状态后再决定后面的赛事……



战3 英雄“强渡”美人关

比赛休息室。CLOUD和牛蛙依然陷于方向辨别不能的状态,牛蛙还能认出对面来的是谁,CLOUD则一直蜷缩在沙发上抽搐……fei大摇大摆的过来:“牛蛙,看你把CLOUD害得什么样了!”“人不是我杀的……”牛蛙顺口冒了一句。“你作弊。”CLOUD微弱的抗议着。“你们这精神力……算了,下一个节目……不,项目,我建议大家来提提神吧?”fei 的脸上露出了诡异的笑,“游戏就要有刺激啊……”。

谁都不会想到这个平时总爱露出诡异笑容的骷髅在此时会定下一个什么样的“刺激”项目来延续自己第二场胜利……总之有一种极为不祥的预感让人觉得背脊里面不断向外冒出丝丝的寒意……

对“战”游戏:宇宙巡航机V

大红大紫的老牌射击游戏的最新作(FC版旧作在国内俗称为‘沙罗曼蛇’),从FC时代过来的人来说还是具有相当的吸引力。

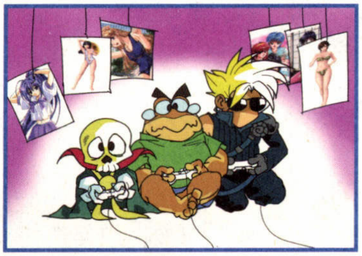
CLOUD向来以冷静第一著称,虽然此时状态不是很好,但仍然在众人惊讶的眼中取得了80多万的成绩

牛蛙射击游戏水平一般,只得了50万多一点就“醉机”了……

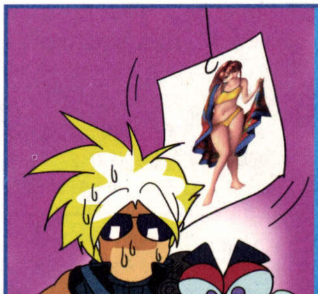
最后是fei,拿起手柄随着画面上飞机的轨迹一阵扭动……然后宣布:“这个游戏,不适合我!”

对“战”规则

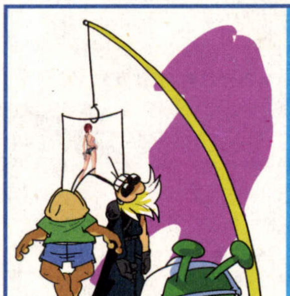
三位选手同时开始游戏,短笛用鱼杆吊着美女图对三位选手进行“视觉”上的骚扰,坚持到最后的选手,战斗结果和之前预赛结果分数相差最小的选手为胜出(fei:“嘿嘿,我只要打出一个很低的分数就好,这就是策略”)。



第一阶段:要“有刺激性”赛事的是这个骷髅,最先被“刺激性”所击败的也是这个骷髅……0分,直接出局



第二阶段:似乎“冷静”在“本性”的面前还在拼命苦撑……此时CLOUD:25万不到,牛蛙19万



第三阶段:意外总是在人最想不到的时候出现……全灭!

第三次战报:英雄难过美人关,何况这三个家伙也不是英雄……全灭(fei满身是伤的回来:“嗯,你们怎么先倒了?”“靠!你还有立场问这句话么……为了要看那些美女图连自己都出卖的家伙。”“刺激程度只是超出我想象而已啦……”)

战斗已经结束了?还是战斗才只是刚刚开始?这一切都将取决宇您,上帝,咱们最可爱的读者。本次的三场比赛是否会继续有下文,就看你您的喜好了,请在寄回的调查表中告诉我,如果有更好创意的比赛项目,也不要忘记在调查表中一并寄来。或者您要是有其他一些好的娱乐想法、素材也一定要随调查表一起寄来,短笛会让您一个人快乐变成全国读者共享的快乐!最后,顺面做一个小调查:一直以来对编辑部内每天发生的事情抱有浓厚兴趣的读者都很多,短笛在此调查一下大家想知道的“不思义の事件”具体是哪些呢?期待您在调查表中的答案,也许下期内容就会有您想知道那些“不思义の事件”哦!

文:ChinaGBA 小豆腐

发售日:2004年8月5日 | 厂商:SEGA | 类型:S·RPG

当年玩时的感动和一些玩家需要的怀旧

在游戏界似乎只要一提到冷饭，相信在好的游戏在玩家心中也会多少打点折扣，看看日本的游戏期待排行榜，没有一款游戏是复刻的吧。但是冷饭并不都是冷冰冰的，有一些冷饭确实是让我们玩家感动了一把，那种听着熟悉的音乐操纵着熟悉的人物的感觉确实很感动，但是也许有人会问难道冷饭的标志就只是感动吗？并不只是这些，它标志着制作商制作这款游戏的经验和这款游戏以后发展的试探。想想如果没有WSC,PS版的FF1和FF2的制作经验和试探那GBA的FF1+2会是什么样？我敢说肯定没现在的好。其实最好的例子就是任天堂在GBA上复刻的FC游戏，他为什么在日本大卖特卖甚至超过了某些PS2,XBOX的游戏，那不就是他抓住了随身玩FC的乐趣，当年玩时的感动和一些玩家需要的怀旧吗！所以说冷饭，复刻，移植，有些我们真要领眼相看了！

---以上 小豆腐语

在相当遥远的古代，恶魔的化身黑暗龙为了达到统治世界的罪恶目的，发动了无休止的破坏与屠杀，天国的众神为了使世界恢复和平而与黑暗龙展开了长期的战斗。黑暗龙最终被打败了，众神集中力量作了一枚封印，将黑暗龙镇压在地下宫殿中，黑暗龙在毁灭之前发出恶毒的忏语：一千年后地要复活并统治世界。

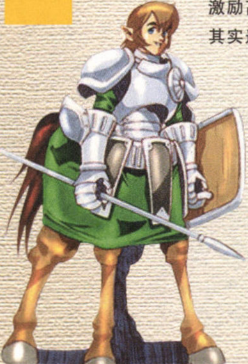
--以上引自 游戏中

战斗部分中增添了更多的战略性！

此次GBA上的《光明力量 暗龙复活》加入了原作MD中许多没有的新要素。并且这款游戏在战斗部分比原作中将更富战略性。另外在战斗中人物的表情更丰富化，而且游戏的平衡性也得到进一步改良。另外还加入了三名新人物，并且首次导入了一个卡片收集系统，为玩家在战斗部分中增添了更多的战略性。好了说了这么多，还是让我们拿起手中的宝剑去冲向那罪恶的黑暗吧！

好好的体验一番这款另眼相看的冷饭带给你的乐趣吧！

游戏画面自然不用多说128M可以说是用料十足。角色的人物表情更是活泼生动，战斗画面雄伟魄力，绝对不比某些S·RPG差。(我指的可不是火纹呀！不好臭鸡蛋！)道具菜单简洁明了，老玩家自然不用多说，即使是初次接触本作的玩家也能顺利上手。(谁不会？谁不会？我！晕~~)游戏音乐轻松愉快，战斗中更是激励高昂，似有猛龙过江之势。(我靠！哥们咱有点夸张吧)其实这款游戏的前作MD版在美国取得了巨大成功，(日本的销量比在美国的销量少，在美国卖出60多万套，在日本卖出不到40万，并且成为当时美国最为畅销的S·RPG）就是因为当时93年MD在美国的普及率要远远高于日本，并且SFC当时在美国也没有推出类似S·RPG的游戏的大作（SFC上的第一款火纹是94年出的)。所以光明力量成为当时打入国际市场的第一款S·RPG游戏，可以说是当时16位主机大战S·RPG游戏的开山始祖。以上说了这么多，其实要想真正的融入这款游戏，还需要大家亲自去体验。所以拿起你的GBA好好的体验一番这款另眼相看的冷饭带给你的乐趣吧。



全新的面貌来到我们GBA游戏玩家面前！

相信提起MD上的S·RPG巨作《光明力量：众神的遗产》想必很多MD骨灰级玩家都已玩过，它那精美的人设画面，动听的音乐，史诗般的剧情被无数MD的玩家感动至今。这次它以全新的面貌来到我们来到我们广大GBA游戏玩家面前。虽然是冷饭但是我在上面已经说过，我们要另眼相看。

SEGA的设计者对广大玩家的贴心照顾！

自古以来光明与黑暗是两个永远死对冤家。在光明的世界里我们生活是幸福美满和谐快乐的，而黑暗则是压迫死亡恐惧的象征。也许我们的主角就是这样一位不畏恐惧敢于和邪恶的黑暗龙作斗争的勇士。在游戏中，你能收到来自世界各地的勇士们，他们都各自特色，职业从剑士到魔法师样样俱全。你只要活用这些角色，在困难的敌人也会成为你的刀下之鬼。

但是游戏并不是普通的打打杀杀，你还要收集卡片道具。有时这些卡片便是打倒敌人的重要道具，他对战斗起着不小的帮助，并且也满足了一些玩家收集的乐趣。还有卡片本身也有两个效果，一个使用卡片提升自己能力，另一个则是给予他人的效果。要想完美收集的话不2周目是不行di！还有某些关卡在特定的条件下完成还有一些特别奖励，这些都需要玩家在游戏中仔细发觉。并且在游戏中你可以任意更换人物，培养你觉得最有价值的勇士。由此我们可以看出SEGA的设计者对广大玩家的贴心照顾。

短笛按：

最近由于任天堂的“FC mini”系列的连续轰炸而带动了一批不小的“复刻风”。虽然让一批喜欢怀旧的玩家非常欣喜安慰，也让一批新玩家可以接触到曾经多少年前“前辈们”玩的游戏，都是在什么样的游戏环境下成长起来的。

短笛本身也是一个怀旧的人，去年的这个时候还购入了一台SS来回顾经典名作：光明力量Ⅲ·剧本1~3(剧本1:王都的巨神；剧本2:被狙击的神子；剧本3:冰壁邪神宫)，虽然至今没抽出足够的时间来把最后一个剧本打完，但是每当看到游戏中熟悉的角色，响起动人的音乐时，人自然就好像回到了曾经的那个时代一样……其实很想找个机会作个光明力量Ⅲ的回顾，不过在目前大作如云的时代似乎近期是没可能了T_T。同好的读者可以发邮件或者写信来和偶共同探讨这个经典的作品。

zhanfan@cbigroup.com

那种痛就是发觉心爱的伴侣离我而去的感觉!

其实玩游戏也是一种痛或者快乐的过程，我无论打开什么游戏，都会先审视一下，在看过了各种书籍评论、网络评论、找到游戏的完美攻略后，才敢放心的决定玩不玩这个游戏，在开始游戏后，还要找寻游戏的可玩性、可操作性。直到感觉得还可以，我才会把自己全身心的投入到游戏中去，所以说玩一个自己觉得可以的游戏也是一种寻找心中所爱的过程。这是快乐的，而痛就是经过了这么一番准备后，竟然玩到了一款完全不适合我的游戏，那种痛就是发觉心爱的伴侣离我而去的感觉了。

起初的担心并不是多余的!

带着以上的问号，我开始了进入 GBA 版《光明力量-暗黑龙神》的旅程。可以说，我起初的担心并不是多余的，很多让我感觉不爽的因素在其中起着很大的作用。可以说我本身就不喜欢玩冷饭游戏，从前如此今天也是一样，而像本作这样只是稍加改动的更让我不痛不氧。我真想建议 SEGA，在 GBA 上做一款不错的游戏又不是很难，你又何必抓着多年前的旧东西不放，其实很多玩家应该都和我一样期待 SEGA 能在 GBA 上为我们推出《光明力量》的新作，这样才能显示出一个游戏大厂的诚意。

当然啦，纵使是罪大恶极的一个人，也是有可取之处的，更何况是游戏呢？我们也不能一下子就将这碗冷饭丢进垃圾桶里，冷饭也有与其在热饭的时候的不同。但是这样的可取之处真的对这个游戏有用么？答案是大错特错。

只是多这么几个配角，对于游戏的主线完全是不痛不痒!

而本作加入了三名新的角色，能使每一个玩家感受到一丝新意，新的角色对游戏的进行也作出了一些改变，也让每一个玩家能够更加全面的投入到游戏中去，感受游戏带来的快乐和氛围。但是可惜很老玩家并不全吃这一套，他们希望的是有更多新的东西。只是多这么几个配角，对于游戏的主线完全是不痛不痒，而且还增加了重复游戏的可能。

游戏中唯一令我欣慰的是留下了在光明力量的以前作品中广爱好评的复活及转职系统。还有每个战士只能带 4 个回复药上战场的严格游戏性，也大大的加强了游戏的战略性。我真怕 SEGA 为了照顾小朋友的利益，而将战斗系统简单化，违背了系列一贯以来的宗旨。

本作在很多方面都做的不是很足!

最后要说的还是我的感受，作为一款经典游戏的复刻版，本作在很多方面都做的不是很足，我们也很难看到 SEGA 对于这么多年来支持他的老玩家们的关爱，只看到他心想将多年前的经典以最快的速度转化为金钱的迫切之心。

SEGA 也将不再回来

将 GBA 关掉，我躺在床上，想器多年前在家里的 18 寸彩电前用 MD 玩原作的时候那种投入的感觉，看来也已经成为过去式了，以前一直喜欢的 SEGA 也将不再回来了。

生怕一款自己所喜爱的游戏被糟蹋!

光明力量-暗黑龙神是一个号称世嘉 MD 主机上最受欢迎的 SRPG 游戏，这次以冷饭的姿态来到了 GBA 主机上。记得当年在 MD 上我也曾一度沉浸其中，他的剧情、他的音乐尤其是他的战斗系统，都深深的吸引了我使我无法自拔。但是时隔那么多年，在 GBA 上再次面对它我还能有当年的那种感动么？看着在许多游戏厂商在 GBA 上推出那些陈年旧作，许多当年的经典在来到 GBA 上之后都显的暗淡无光，这正是我所担心的，我生怕一款自己所喜爱的游戏被糟蹋了。

让人感觉是一赶工之作!

游戏的画面也同样让我痛心，第一次玩的时候是这样，那么多年过去了，画面上的东西几乎没有任何变化，只是做了简单的优化，这也同样是我不想见到的。这款游戏用的是 128M，但是他的画面却完全没有体现出 128M 该有的质量，更让人感觉是一赶工之作。

说过了画面在说音乐，也基本上是同样的道理，我们希望的是 SEGA 可以让我们眼睛或者耳朵一亮，可是他所给予我们的是来来回回一个样，很多年前就是这样了，多年以后仍然是这个样子。如果想要的是如此一样的东西，我还真宁可去二手货市场去花点小钱买一台 MD 和本作的卡带呢，在电视上画面的音乐怎么说也不会比 GBA 上差吧。

卡片系统只会增加不必要的游戏时间，完全不可能会有什么新的乐趣!

游戏本身对游戏的可玩性进行了大幅度的改进，加入了时下很爱欢迎的卡片收集系统，在游戏中玩家可以收集到游戏中各种人物的卡片，卡片只有新角色 Mawlock 可以使用，卡片在游戏中不仅起到了收集的作用，还把卡片的作用充分的表现了出来，根据卡片不同的效果，能够丰富游戏中所运用的战略，卡片在游戏中的正确使用，对游戏的进程有了很重要的作用。但是这样又有什么用呢？现在连很多儿童游戏里也为了增加可玩性都加了那些所谓的收集呀或者卡片呀什么的系统，这样做只会增加不必要的游戏时间，完全不可能会有什么新的乐趣。

短笛按：

很巧，在收到左边那篇“另眼相看冷饭”之后的第二天就收到了一份如此有针对性的“驳文”。其实在短笛看“另眼相看冷饭”的稿子的时候就在想，凡事有光则既有影，有喜欢“冷饭”的玩家，也就一定会有比较反感人这种“不思进取、骗钱”作风的玩家存在，而且从某种角度上来说往往这群持反对态度的玩家大多数都是某个游戏制作厂商的死忠……但是没想到这么快就来了 -_-b 所以短笛就干脆把这两篇文字都放在一起，两种立场，两套理论。至于谁是谁非是不存在的，毕竟同一面镜子都还有千百种照法呢^_^

文:China-GBA 自爆狂

非主流 feizhuliu

发售日:2003年8月1日 | 厂商:任天堂 | 类型:ETC

最近这几个月是好久没碰上的游戏淡季，没几款大作面世，想到没有机战(年底的 OG2 可是很让人期待哦，你想，有龙虎王，有……被砖头砸倒，编辑语:你丫的到底是来干什么的？)，没有火纹，没有……，于是无聊之极的我之好开始翻找一些轻松愉快的游戏解闷，于是就让我翻到了这款《口袋妖怪弹珠台》，虽然是冠上了口袋之名，但是和正统的作品截然不同，要素繁多，上手容易，就连对口袋并不感冒，外加 PUZ 类型白痴的我一玩上也放不下了，实乃居家旅行，出门远游必备之游戏= =lll，好……那么胡扯= =b 到此为止，让我们进入游戏……

第一印象

做成纸片样式的口袋妖怪

不用说别的，当当就游戏开头的那几秒片头，就能吸引许多女性玩家的目光了(虽然本身口袋妖怪们就有迷死 MM 不偿命的可爱度的样子= =b)，进入游戏，虽然只有 2 个场景，但是你别以为很快就会让人厌倦，不要忘了当年 FC 上的那款弹珠台，只有 1 个场景就能让我们玩上 1 下午，所以……这次怎么说也能玩上 1 天了(= =b 什么逻辑)，最重要的是像这种严重考验人品问题的游戏可是耐玩的很……简单，可爱这就是这款游戏给我的第一印象。

完全不同的 2 张地图，你会选哪个呢？

传承传统

图鉴:人们的本性就是贪婪的，有了好的还想要更好的，所以才会有侵略，有战争(寒= =lll好像说得太远了)，而图鉴的存在就能很好的满足完美主义者和有收集癖好的玩家，试想千辛万苦，用尽了一辈子的运气收集完图鉴时，那种成就感……陶醉中……而且这款游戏能更加耐玩的原因也在于此(PS:图鉴的细节方面也做得不错哦，选到每种妖怪的最初形态时，按 SELECT 键还能看到其全身像)。

虽然本作并不是正统作品，但是口袋系列的传统要素倒是变着花样出现在游戏里，一个都不少，这点应该让广大口袋迷们觉得很亲切吧……以下均以第 1 个场景为例

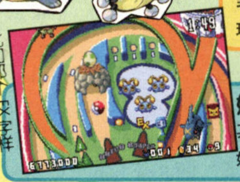
妖怪捕捉:既然类型变成了弹珠台，当然会和以往的捕捉方式不同，本作中有 2 种捉妖怪的方法，1 是在那只鲨鱼前的 CATCH 灯亮着时，把球打入其嘴里，之后让球打到 3 次上方旋转的妖怪，最后再让球打到场景中间的妖怪 3 次就 OK 了！(听起来的确很麻烦的样子……难道是我越说越麻烦？喂，你们点什么头啊)2 是用球把火球鼠打入其身后的巢穴把蛋孵出来，之后用球打中 2 次孵出的妖怪即可(孵出的小妖怪会满场乱跑，虽然是很可爱……但是，好难命中啊=。=)，而且两种方法都有时间限制……罗罗嗦嗦的讲了一大堆，无非是想让大家更快上手，至少我刚玩时就不太清楚如何捉妖怪(好吧……我承认我是小白= =lll)

竟然没有满地找牙……实力啊= =lll

人……啊不，鼠力孵蛋器？

地形切换:玩过口袋的人都知道，每种妖怪都要在特殊的地形才能捉得到的，在本作也是一样，只要打中 3 次左方的那只疑似鼬鼠的动物后，再让球通过或左或右的通道就能切换地形了。要记得经常切换地形哦。

竟然是用画出来的……


比如那个 EX 字样

妖怪进化:既然能捉妖怪，那肯定就能进化了，不过这不是 RPG，没有经验让你升级如何进化？其实只要让球通过 3 次左方那个有 EVO 字样的通道 3 次后，把球打入上方的商店，选择要进化的妖怪(注意:只能是在本局游戏中捉到的才行)，最后再用球碰上 3 次随机出现进化的道具就行了。

战斗:没错，你没有看错，我也没有写错，就是战斗，虽然方式不一样，但……它的确算是战斗，在每局游戏中每捉到 3 只妖怪就能选择进入 BOSS 战，用球击打 BOSS 给予其伤害，重复几次后就能把它们打倒!!

这个藏头露尾家伙也算 BOSS？

闲言碎语

只要打到点，球是不会落下的，分……分数就是这样来的= =b

既然是弹珠台当然有分数的设定了，如果你想在排行版上留下惊人的数字，那么就努力加油吧。捕捉收集全图鉴，为分数而努力……你在玩这款游戏时是不是这样的呢？如果是的话，那我要提醒你，你已经偏离了当初的目的了……这可是休闲用游戏，别太较真了，坐公车时，玩上一局打发打发时间；睡觉前，玩上一局促进睡眠(安眠药的功用？)，甚至如厕的时候玩上一局，能让你通便利尿(= =lll这不是广告……这……绝对不是广告)，放松心情，这才是这款游戏的功用。

文：大灰狼

非主流 feizhuliu

おしゃれ♡ワンコ 顽皮狗养成

发售日：2004年3月5日 | 厂商：MTO | 类型：ETC

新游戏－继续游戏－知识问答－一切从这里开始－

狗！狗！狗！这是个养狗的游戏！这是个可以打着狗的幌子诱惑小MM在你怀里打GBA的游戏！哼哼哼！不管是为了玩狗！还是为了抱小MM！同胞们！LET'S GO！GO！GO！

日文！这个游戏全都是日文的！哇哈哈哈！赶快记下所有指令的意思，在不懂日文的小MM闪着星光大眼无助的望着你的时候，昂首挺胸的手把手教给她游戏的操作吧！手把手的哦！

我家的狗叫比克！

开始新游戏！一上来就是给我们要操纵的小罗莉起名字哦！哼哼哼……这小罗莉还不错嘛，要是个养小罗莉的游戏就好了……故事大意是小罗莉非常喜欢养狗，然后层层通过了爹娘的审批，终于在某一日全家前往宠物市场，开始了小罗莉的养狗之旅--这基本上就是游戏的全剧情了。不过相比也不会有人对这个高级电子宠物游戏抱持着RPG级别的剧情憧憬，那就让故事如浮云般去吧。下面我们继续研究怎么抱着小MM……养狗……

五只狗里面可以任意挑选一只，选定了狗，那么我们就华丽的给它起个优雅的名字吧！我家的狗叫比克！(不知道比克是什么？口胡！居然连大名鼎鼎的比克大魔王都不知道！直接叫短笛的话，对本版的编辑大人可是不礼貌的啊！)提醒大家一下，在画面的右下，还可以给我们的小比克设定性别的哦！オス是公的，那么メス就自然是母的啦。

讨厌的小正太，该死的无聊问题

小罗莉给狗洗澡……为什么不是小罗莉自己洗澡呢……

养狗！养狗！

再怎么说，这也不过就是个高级电子宠物嘛！所以操作比起铁骑来说简直是简单的没边没际了！

游戏里一共就只有五个大的选项，第一个选项除了最后的溜狗比较重要以外，其他的都是在屋子里的各个地方走来走去了，至于溜狗，我们待会再说。第二个选项就是养狗的部分了。养狗的部分里，第一个选项"传唤"基本用不到，因为下面选项中的动作完成后，小罗莉都会自动叫狗过来的。第二、三个选项就是放狗食和水了，狗食除了狗粮之外还有肉和鱼，而且每种都有数量限制，在溜狗的时候可以在商店里购买。按照常识和游戏中狗的反应，一天应该喂两次饭和水，分别是早上和晚上，但根据笔者的实验，此狗乃神狗也，连续七天不吃不喝非但没有任何不健康的症状出现，就连对小LOLI的好感度都没有任何下降……所以懒得喂的话，饿着它也是可以的……(在下果然是不适合饲养宠物的类型啊……)

除了喂它吃喝，还可以给它洗澡和刷毛，分别是第四、五个选项，但要分别在商店里买到相应的道具才可以。这狗连饭都可以不吃，一直脏着也是可以的……

驯狗！驯狗！

有狗当然就要驯，养一只什么动作都不会做的傻狗，有什么意思？在第三个选项"驯狗"里，身为狗主人的小罗莉依次可以下达"坐下，递爪，趴下，转圈跑和跳跃"这五个指令。当然，在最初是只有"坐下"这一个指令的，而且在开始时狗狗了解并正确执行指令的成功率相当低。但在狗狗正确执行了指令之后，按A键抚摸表扬一下的话，不但好感度会提升，动作的熟练度也会增加，熟练度增加到一定程度的时候，就会出现下一个新的指令了哦。

玩狗！玩狗！

宠物嘛，饲养的最终目的还是要用来玩的，不过在这个游戏里，玩狗可不是那么容易的哦！在溜狗的时候，可以得到相应的道具，诸如球和苜蓿草一类的东西，用这些道具，就可以与狗进行游戏了。与狗游戏的话，不仅可以双倍增加友好度，很多时候还有小罗莉与狗的特写图哦！为了小罗莉的特写，大家努力收集与狗游戏的道具吧！

啊！啊！好羡慕这条狗啊……

可爱的小罗莉！有趣的益智问答

溜狗！溜狗！

溜狗，这可是这个游戏最重要的地方了。在每天的上午和傍晚，都各有一次溜狗的机会。选择第一大项中的最后一项，就可以去溜狗了！

当狗狗的好感度增加到一定程度时，会出现游乐园和狗城这两个新的溜狗地图，其中都有很多新的商店，大家加油努力吧。

在这个养狗游戏中，存在着很多的收集要素，当你满足了某要素的全收集后(例如将帽子店的帽子都买光)，会得到相应的收集钻石，收集齐全部的钻石，你会发现……哼哼哼……什么都没有改变……(不要殴打无辜的我啊……这个设定不是我干的……)不过体会着怀中MM身体的柔软触感，这个游戏便已经非常的完美了啊！哦呵呵呵呵……

文:蜻蜓躯壳

非主流 feizhuliu

发售日:2004 年 8 月 5 日 | 厂商:CAPCOM | 类型:ACT

《搞怪星人》的成功定律

万能的中国足球有闻名的成功定律，伟大的游戏界当然也该有。当这款“集卡通、创意、美女、搞笑于一身的游戏”《搞怪星人——恐慌制造者》走入我等视线的时候我深切感觉到，在游戏界似乎真的有很多规律可循的，而《搞怪星人》，无疑是验证此规律最合适的作品之一。

主人公，不知道究竟是谁给谁制造的麻烦更多一些

创意无敌定律

“一个新的游戏创意可以吸取大量的玩家和口碑，抵消一切缺憾和瑕疵。”

——玩腻了传统游戏的玩家们要的只是创意，杀人解谜开车泡妞的游戏如每天必播的新闻联播的片头一样不厌其烦地强奸我们的美丽视野和纯真心灵，所以此时一个新的创意就是普渡终生救苦救难的无敌金饽饽，即便在音乐系统可玩性等等所有方面都大失水准也会因为这点创意而一得百失，取得市场的鳌头之位。

稳打必败定律

“假如想平平淡淡地卖出个保守数字收回成本，那多半连下半年的员工饭票也要赔出去。”

——所以起点一定要高，要敢于拼搏，搞怪星人的奋斗路线从起点开始就高得难以瞻仰，是卡氏的重点培育对象，豪言壮语加胡言乱语说了多少我不知道，结果是即使在日本本国的销售榜上使尽了 MP 也进不了前五十，但是达到了相当于中国一家中等企业的厂区车间职工人手一份的数量也着实可观了。

感悟迟来定律

“败局来临走过并被彻底坐实的时候才知道什么地方做错了。”

——危机不到眼前就不算是危机，冷饭炒不到后橱起火就不会停手，一旦停手，只剩下一点腌肉凉菜什么的充门面，搞怪星人被麻烦地端了出来就不足为奇了。

“点心游戏”……

意外定律

“作品销量大逊于预期水准，多半是由意外引起的。”

——不知道是奥运将至还是伊拉克局势不稳，导致丰收不丰，神作不神。但是从作品本身找问题那是不可能的，卡氏最擅长的就是力排众议坚定自我，学习卡氏好榜样，立场坚定要自强。

规则时效定律

“同一种招数，当轮到你使用时，观众多半已经不再感兴趣了。”

——卡通渲染，美女招牌，新奇创意，为别人搞来无数票子和无限前途之后，轮到搞怪星人用它上场了观众却巧合地都跑去上厕所了。

优点与缺点定律

“优点总是在不显眼的地方被展示，缺点却总是在众目睽睽之下被暴光”

——下了大功夫的人设和卡通渲染没有为人所津津乐道，过程单调可玩性低能却被挂上大牌子拉到场院批斗了半个月。也只能怪时下我等革命小将太多了，搞怪先生这么值得同情地生不逢时的来了又去了。

是福是祸，创意与危险并存就是这个道理

充实定律

“游戏无论好坏一定要充实，即使做不到内容充实也要做到容量充实”

——好坏参差的游戏见多不多了，不把吃饭睡觉上厕所的时间挤出来很难在仅有的一点闲暇时间里通关一部游戏，带有收集系统和分支剧情的作品更要用去十周目八周目的宝贵时光，游戏做短了就不算大作了。麻烦星人在两顿饭之间被我等通关三周，日落黄昏鸦声满天的时候我等拿着这款新买的大作一脸茫然，不相信期待已久的东西就这么一切都结束了。这么不充实的游戏就一定要有东西来充实。任凭生化网版 2 和红侠小乔等的众多预告片在自己肚皮上跳舞，抢尽风头，没办法，谁让我们一定要充实呢。就当预告 CD 了，作品形象再怎么不伦不类又不会被判刑。

敷衍至实定律

“如果你看到游戏的哪个方面是在敷衍你，那你多半看错了。他们不是低能，既然能被你看出来，就不是真正的敷衍。”

——我们相信，搞怪星人的游戏开发者在把精力花在人设和宣传上的时候，是不会胸有成竹地肆意敷衍整个游戏系统的开发的。

不闻不问定律

“你对开发者和厂商的望闻问切永远无法打动他们的不闻不问。”

——我们已经进化成老虎，但不能阻止他们继续用萝卜块小白菜慰问我们，搞怪星人这游戏很有趣，有趣得不得了，卡氏相信我们都会喜欢，不会当成小打小闹还喜欢得不得了。

宣传成败定律

“卖得好，是因为很好地宣传了优点；卖不好，是因为在宣传中不小心暴露了缺点。”

——售前宣传确实重要，但其中的扬长避短趋利避害也是一门学问。我等在看了宣传片之后决心买下《密西根》这原本不在意之作，也是在玩了《蜘蛛人2》的试玩版之后决定不再期待于之。成也萧何败也萧何，各宣传片的效果也是大相径庭，如果不尽如人意甚至适得其反，那多半是宣传片暴露了游戏的低劣质量，或者是哗众取宠滥造声势的动作让玩家隐约感觉到这是为了掩盖游戏本身的简陋与空虚。搞怪星人在我等看来属于后者。

人神定律

“做不到，可以说‘我不是神’；犯错了，可以说‘我也是人’。”

——这句在中国足球界最好用的话，《搞怪星人》依然适用，卡氏没有这样的大彻大悟是不敢搞出这么一个爷爷不亲奶奶不爱的东西来的。游戏的品质不是只表现在看它第一眼时有没有触电的感觉的，耐玩的才是不容易被忘记的，在刚买回《搞怪星人》的时候和玩过几小时后的热忱度持高不减的人我倒是想拜一拜，对冗长的过关游戏有玩过一遍之后不想再碰的感觉是可以理解的，但是像这样一个不以故事情节为主，不以长时间攻关为目的的游戏，失去了玩家对它的耐性，实在不知道还能靠什么来让玩家乐呵呵地玩它一遍又它一遍。

闹是够闹的了，只是闹完了想不起来究竟是为了什么才闹

众口难调定律

“众口难调，不管多么不好意思的作品都会有一群忠实 FANS”

——所以搞怪星人也有拥护者群体，只是这个群体的数量和别人有那么一点点……的出入罢了。

丑屁是一种武器，但同样也是带有双面的正反效果

传统与创新定律

“被批评没有新意，可以说为了怀旧而弘扬传统；被批评不知所向，可以说为了创新而颠覆传统。”

——技术要发展，理念要更新，游戏允许飞跃，《块魂》的成功就这么华丽地为好多厂商打开了飞跃的思路，但宇宙是浩渺的，人类需要一点一点地探索；创意是无限的，大伙也得一步一步地接受。满街制造麻烦终究没有像在城里滚雪球那样为人所喜欢。如今的游戏确实多少有点题材匮乏的感觉，但因此就背离大多数人的兴趣所好，如此的极端主义自然也要不得。都说看不懂的才是艺术，但也只是句玩笑话，真正的好作品，还是要上杆子为玩家的口味和品位负责。

快感不快定律

“当游戏制作者希望玩家在游戏里达到某种心理上的快感，那玩家多半感受不到。”

——与其说玩家感受不到，不如说开发者做得不到。《GTA 罪恶都市》满足了玩家的追求暴力的感觉并不只是因为杀戮，《块魂》能让人在卷起一切中乐此不疲也不单单是因为破坏。把握玩家心理不是简单的事情，单一地了解玩家想要什么就像做一道菜，玩家需要制造恐慌的快感就给他；而真正了解玩家的全部心理就如上菜的同时还要注意餐厅的环境和气氛，玩家需要制造恐慌的快感，就从方式、过程、结果全方位地给予最合理的感受。先不说制造恐慌究竟是不是件有趣的事情，即便是把在街头制造恐慌视为一种享受的人，用收集金币的方式来完成游戏未免也过于背离革命路线，制造恐慌的结果是被追打，而换装之后苦心搅乱的城市又一切归复平静，制造恐慌的过程并没有方法获得制造恐慌的成就感，通关之际望着好像从未发生过任何事情的城市乡村，满兜子的金币怎么也难和游戏过程中应有的成就感连系起来。

算上为了这个而去的生化迷，销量依然——

美女牌，成败几何

玩家与评家定律

“玩家因为玩到一款好游戏而高兴，评家为玩到一款烂游戏而高兴。”

——我等此时就很高兴。

竞争的年代，挑剔的人群，以为做到了某些方面的突出就会瑕不掩瑜，以为不再会有人盯住不上心的地方言论秒杀，真是想错了。能力有限多少还可以得到某些人的谅解，但诚心的去虽能而不为之，是再怎么也说不去了。

委婉评家定律

“一个有所亮点但却不能成功的作品，会被委婉地称为‘点心游戏’”

——不可否认《搞怪星人》有它的出色之处，但从口碑到销量又有点对不起成功的部分，于是我们就又有了一款“虽然不算可口大作、但是是饭后休闲的点心游戏”。也许卡氏会不会因此而多得一点面子，真为他们高兴……

美女万能定律

“当你实在使不出什么招数来的时候，就打美女牌吧。”

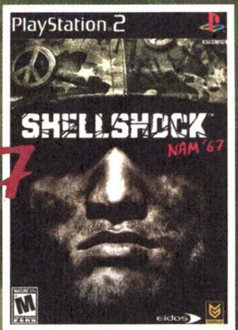
——刚学打扑克的时候，对家告诉我“不会打就调主”。游戏时下的情形也差不多，就是玩不转了就拿美女抗。美女和黄金自古以来就是不朽的财富，在黄金贬价的今天美女依然笑傲江湖。《大美人》、《女猫传说》、《摄影小子》、《淑女玫瑰》……SIMPLE2000 的廉价美女牌使用之频可为时下之最，也没见有什么大好作为。卡氏又如何呢？虽然《麻烦星人》请来的二位美女谁看着都觉得和游戏里的两个小人没有多大的关系于游戏没有多大的戏份和作用，随游戏预告一起发布的美女泳装照究竟能为游戏说明什么谁也不知道。但这就是卡氏的手段，说牵强也好说什么都行，总之和游戏搭上了那么点的关系就可以名正言顺地大肆宣传大声造势，以至于游戏发售之前的一段时间里很多人都把《搞怪星人》当成了一款真人美女游戏。只是如此铺张的手段是不是卡氏对自己作品的信心不足的表现，而换之以宣传攻势对玩家的口鼻耳目进行的狂轰滥炸。而连这样的武场大侠都开始使起无名小辈的杀手锏了，是不是说明这位大侠自己也差不多了。

另眼扫描

另眼扫描是非主流栏目在这次改版中短笛为各位多争取到的“上帝权力”，现在游戏的推出频率越来越快，读者口味也越来越多样化，虽然咱们是全国攻略信息量最大的杂志，但正所谓“众口难调”，所以开辟了这个将主动权交给“上帝”的版块。

本板块中所介绍的游戏只要您看中了，觉得很有兴趣的话，一定要在寄回的调查表中提出来，这样最后统计出来得票最高的游戏将会作为“上帝”的旨意化作正式攻略出现在下期游戏日中！

SHELLSHOCK™ NAM '67



“这是一场在错误的时间，错误的地点，和错误的敌人发动的错误的战争”

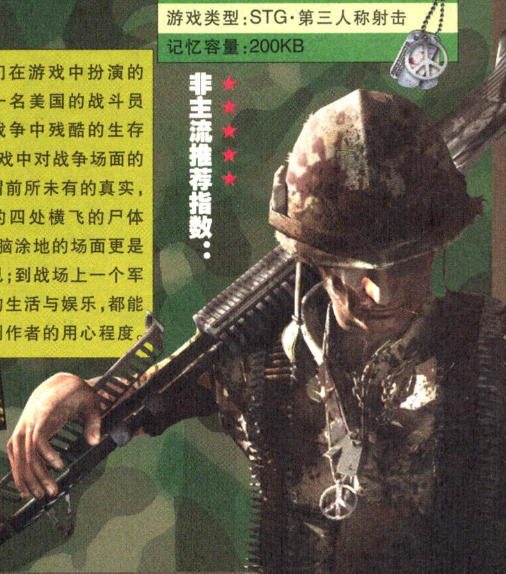
——美国参联会主席布莱德雷对越南战争的经典评价

重新揭开人类战争历史的伤口，一块不愿让人回首的疮疤。越战，这个名字给我们留下的印象总结起来就只有两个词：遗憾和恐惧！本游戏真实的再现那场残酷的战争，完全重现战争面前的人类是多么脆弱。血腥的潜台词是什么？是战争的胜利么？是荣耀么？不！不是！！是呼唤和平！是拒绝死亡！！即使我们生活在和平年代的现在，也决不能忘记这历史性的错误。

游戏原名	SHELLSHOCK NAM´67
中文译名	战乱 越南 67
游戏类型	STG·第三人称射击
记忆容量	200KB

咱们在游戏中扮演的角色是一名美国的战斗员在这场战争中残酷的生存游戏。游戏中对战争场面的刻画可谓前所未有的真实，从被炸的四处横飞的尸体碎片，肝脑涂地的场面更是随处可见；到战场上一个军人单调的生活与娱乐，都能感觉到制作者的用心程度。

非主流推荐指数：★★★★★



说道军人的单调生活便是本游戏除了残酷的血腥战争氛围外第二个卖点所在：游戏中会通过各种途径得到一些特殊道具，比如美女海报、关卡通行证等等，其中比较特别的是关卡通行证，作用是通过边境的哨岗关卡去越南妈妈桑开的花花场所“放松”一下疲惫的身心……

michigan

非主流推荐指数：★★★★

游戏原名	michigan
中文译名	密歇根
游戏类型	AVG·第一人称冒险
记忆容量	41KB

恐怖冒险游戏近年来是层出不穷，花样百出，此作便也是一个完全创新形式的冒险：采访。游戏中玩家扮演的是一名电视台的随车摄影师新手，玩家所看到的一切都是通过摄影机镜头表现出来。游戏的主题内容就是一次次离奇怪异的采访行动，而采访中所遇到的一切突发事件都可以随玩家的判断来决定剧情向下发展的路线，比如发现可疑的物品、区域或者是“奇异生物”时都可以指示美女记者上前去调查，当遇到危险的时候可以选择进行救助还是继续报道这个独家新闻，如果美女记者因为危险没有及时救助而死亡的话会在下次采访的时候自动换成另一位记者随同采访。游戏中的新闻报道将会有两个评判指数：血腥指数和色情指数，这两个指数将直接关系到游戏的偏向性质，具体看玩家自己喜好。

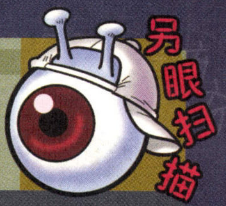
游戏讲述的是美国密歇根湖畔芝加哥市在某天突然被神秘的浓雾所笼罩，作为当地享有一定名誉的电视台 Zakz TV 当即派出特别采访小组（也就是玩家所在的采访组）对这一事件进行追踪报道。随着报道的越来越深入这个小组竟然陷入了一个神秘的连续杀人事件中……

最后需要说明的一点是：这是一个被划分为“18禁”向的游戏，所谓“18禁”是指内含青少年心理不宜接受的表现影像，18岁以上的玩家才可以进行游戏，所以您若想找此游戏攻略票的话先确认您是否已满18岁。

▼浑身血迹，眼中却透出一道诡异的目光

◀一副倍受煎熬的样子预示着接下来的异变。

▼突然倒下的腐尸！似乎已经遇难很久

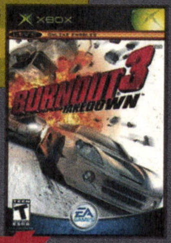


这次所选择的四个游戏是短笛在各大游戏论坛上通过玩家留言的情况调查出来的“非主流”品种，都是名气不怎么大，或者一般不怎么被国内玩家所重视但又确实很有趣的游戏。比如“MICHIGAN”，这个游戏真正是打破了一个恐怖AVG俗成的框架走出了一条创新的路，给玩家带来了不少新的感觉，但是知名度确实是稍欠火候；然后再比如“太鼓达人”这个系列的游戏，也许国内听过其大名的玩家是不少，但真正了解过，去认真仔细玩过的，却少之又少……

横冲直撞3

游戏原名：Burnout3 Takedown
中文译名：横冲直撞 3
游戏类型：SPG·赛车
记忆容量：140KB

非主流推荐指数：
★★★★★★



《横冲直撞 3》是《横冲直撞》系列的最新作，自 2001 年系列推出以来，以其独树一帜的“破坏与高速”赛车概念带给所有喜欢寻求刺激的赛车玩家充满快感的全新体验，当时在欧美地区便一炮而红！本次的系列第三作在今年 E3 大展时被评选为“最佳竞速赛车游戏”。

游戏最大的卖点是玩家可以开着大马力的名贵跑车，在各种都市中超速狂飙，擦撞、失控几乎就是可以忽略的小“失误”，翻车、撞毁更是家常便饭。游戏将细致的表现出各种车体的损毁，让人可以真实的感受到现实生活中不敢为之的危险驾驶，从而达到其他任何赛车游戏都无法超越的“极限快感”！

游戏中只要在驾驶过程中制造出惊险场面，如和迎面疾驰而来的车子擦身而过但是没有碰撞，系统便会给玩家加分，并可以蓄积“POWER”值，当画面左下角的“POWER”能量蓄满的时候就是将游戏推向“极限快感”的高峰！这是的你，可以开足马力在街上肆无忌惮的撞任何车辆！而且场面越疯狂，受牵连的车辆越多系统给出的评价也就越高！同时还会有机会出现“COOL 满点”的慢镜头播放、开启拍照功能！将精彩而疯狂的瞬间记录下来！

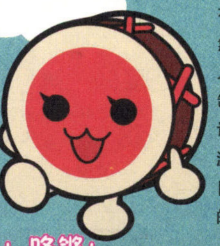
另外，本作的车辆种类达到了系列的最高峰，除了名贵跑车以外还会有诸如巴士、救护车之类的特殊车辆选用！还等什么？握紧方向盘！给足油门！冲吧！

太鼓达人 四代目

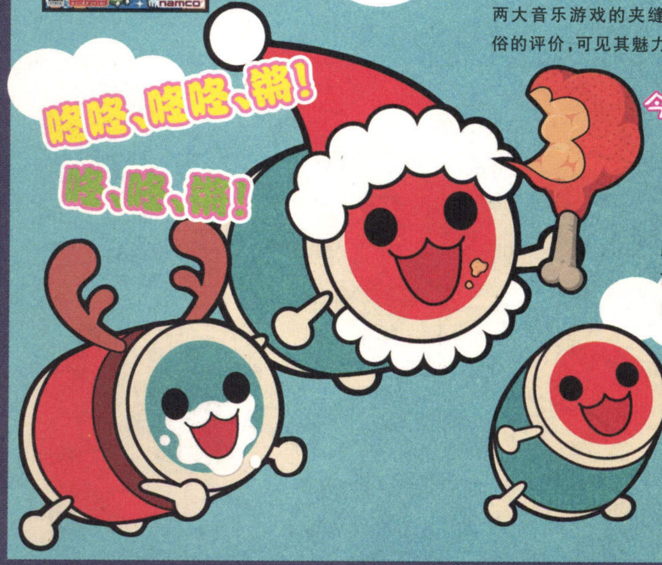
游戏原名：太鼓の达人 あつまれ!祭りだ!!四代目
中文译名：太鼓达人 四代目
游戏类型：和风音乐
记忆容量：54KB

非主流推荐指数：
★★★★★

作为 PS2 平台上最有创意的音乐游戏发展到现在，已经是第五部作品而且销量也全面突破 200 万大关！从这点就能看出此游戏在玩家群体中所受到的欢迎程度非常之高！更何况在如今音乐游戏已经渐渐没落的年代，依旧能从 KONAMI 旗下两大音乐游戏的夹缝中获得不俗的评价，可见其魅力之大！



独创的太鼓控制器是充分体会这款游戏的最大要素所在，可以真实的体会到打太鼓的感觉和那种独有的节奏。当然，没有条件入手太鼓控制器也无所谓，用手柄控制也很是有另一番乐趣，毕竟游戏真正魅力所在是他随潮流而前进的曲目内容、清新可爱的画面效果和与众不同的节奏感！



今回曲目！咚锵！

本次所收录的曲目依然秉承系列的传统，以目前最脍炙人口的流行乐曲和一些令人无法忘怀经典曲目为主。本次的收录曲目包括 35 首新曲和 5 首隐藏曲目。

根据不同时段而推出不同新作是太鼓达人系列一直都能紧跟潮流的不败秘法，本作发售的时间正好是日本传统的“夏祭”前后，所以曲目大多数都是以欢快、轻松和能带给人凉爽感觉的曲目，下面给大家推荐几首不错的代表曲目：

女子十二乐坊的成名曲——自由
捉猴 2 的开场主题曲——やっぱりサルゲッチュ
日本目前通俗流行歌曲——上海ハニー
夏季“时令”曲目——夏色
创意游戏“块魂”开场曲目——块オンザロック~メインテーマ
世界著名曲目——斗牛士の歌
经典动画主题曲——DANZEN

短笛、fei和牛蛙走出民光商厦的时候，街上已经几乎没有行人了。

“今晚还是没有月亮嘛……”fei看看天空，“今天农历多少？”

“怎么，满月的时候你还要变身么？”短笛插嘴，“放心，鬼节已经过了。”

“啊啊，不行了，我头好晕……”牛蛙在马路上摇摇晃晃，“我要马上回去睡觉！”

其他两人看看他，一起嗤出声来：“如果是玩女神转生，再多一倍时间也不会头晕吧？”

“靠，难道你们现在不累么？”

“懒得和你说话……我要保存回宿舍的体力！”

说是这么说，但这种夜晚，连续上班小时达到两位数之后再拖着双腿回将近4公里之外的宿舍，确实也让人一想就感到绝望起来。

“fei……牛蛙……商量个事。”走到大约一半路程的时候，短笛突然喃喃自语起来，以至于其他两人以为是幻听：“嗯？什么？”

只见短笛转过头来，一脸大义凛然的样子：“我说，我们去租房子吧！这宿舍太远了！”

fei和牛蛙过去摸他额头：“呃？好像没发烧啊？”“得了吧，你这两栖变温动物哪里有体温可言！”“你这死灵有立场说我？”

“靠！我没有开玩笑！”短笛额头上的青筋早已组成了“杀”字（注：“杀”字为繁体），“你们就都没有这个想法么？”

“我承认我想过……”牛蛙老实的说，“但没钱。”

“我从来没想过，”fei接口，“我没钱。”

“靠，合租啊，我说的当然是合租啊！”短笛的表情充满正义，“我，怎么可能丢下你们不管？所谓生死同舟风雨共济同甘共苦……”

“感人是很感人……”fei抬眼看天，“但由我们中间平时最穷的人说出来，这说服力起码打了30%的折扣啊……”

“你这什么话！要有证据！证据！不然熟归熟照样告你毁谤！”

fei耸肩：“每个月最后几天穷得连烟都要蹭DRAGON他们的是谁来着……”

“少废话！我算过了，三个人的工资……我们马上就要发工资了是吧——拿去租个套间，不但可以交足第一季度的房租，还可以合起来买个电饭煲啊书桌啊什么的……”

“……我想起了当年高桥留美子大神《一刻公寓》里那种可怕的生活啊。”

“少来了，你就说同不同意吧！”

“……你，你这是逼迫！”

“难道你不向往那种自由的生活？”

“……我们现在很束缚么？”

“难道你不想每天回宿舍吃自己做的饭？”

“……我们自己做的饭有能吃的么？”

“我会做。”牛蛙举手。

“牛蛙你这叛徒！……”

“难道你很欣赏每天加班之后还要这样走回去的生活？若是就近租了房子，我们现在已经舒舒服服躺在床上！”

“……呃，你难道不觉得这段路是我们每天唯一的锻炼身体机会？”

“难道你不想房里除了床之外还多点别的东西？”

“比如什么？多个你？”

“……魔贯光杀炮！”短笛的青筋终于使得他的脸朝生化危机3里的追迹者又靠近一步，但这次他失算了，fei得意的在天上晃来晃去：“桀桀桀，不晓得夜里死灵系的能力会大幅增加么？”

“今日逆天也要轰杀你！”短笛伸手欲再行攻击，突然一辆车挡在面前。

“先生，要去哪里？”出租车司机满怀期望的看着短笛伸出的手。标准的拦车姿势。

“……”

成都多日不见的阳光从云层里漏出来，映射到编辑部的办公桌前。

“你这死人脸要摆到何时？”短笛还在进行说服教育，而手上则多了一根狼牙棒。

“我本来就是死人，不要在意……”fei一脸的浮云，“你刚才说到哪里？”

“这已经开始改版了，你知道的吧！”

“嗯哪。”

“全彩之后制作时间会大大延长你知道的吧！”

“哎嘿。”

“那么你真的愿意每天在经历了比以前更大工作量之后还要花1小时在无用的回宿舍的路上？”

“反正我用飘的……”

“口胡！”狼牙棒重重敲在桌子上，“今天你从也得从，不从也得从！”

“从什么呢？”DRAGON捏着个面包从门外进来，“不要发出容易让人误会的声音好不好，大家都知道我们这里基本都是男人！”

“我们说要考虑合租房子。”

“好事啊，这样可以不用花很多时间在路上。”

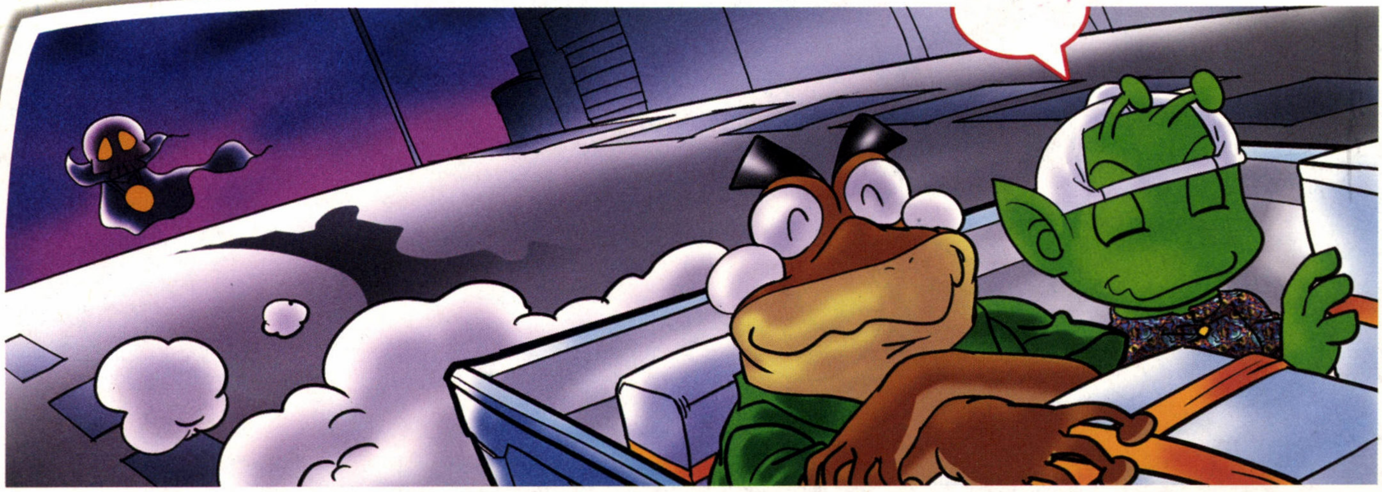
“对吧，你也这么想吧！”短笛用狼牙棒上第15到第44颗钉子指着“一脸死相”的fei，“但这家伙就闹着说没钱，不肯搬！”

“年轻人要学会做大事！当年我们租房子的前三个月都在吃泡菜馒头，现在房租也便宜了，你们只用吃一个月而已！”DRAGON下了结论，“走，短笛，我们这就去找房屋中介！搞不好只用吃半个月的泡菜喔！”

“哦耶！老大就是老大！”

“泡菜？那是食谱之外的东西……”在他们身后，那个不完全死灵系，但是完全肉食系的家伙小声咕哝着。

就是这样……公元2004年9月4日，借着改版的东风，牛蛙和短笛义无反顾的奔向了新生活，剩下的某死灵正式开始了孤魂野鬼的日子。



《游戏日》编辑部大检阅

DRAGON　种族：龙

官方资料：传说中是远古时期就存在于世上的生物，位于自然界生物系的顶端。在西方传说中多半是作为英雄扬名立万的道具，东方传说中则拥有类似神灵的地位。

地下资料：作为《游戏日》的主编，拥有在编辑中间摧枯拉朽的影响力，大部分的"收买读者计划"皆出自其手。外表无人能比的"厚重感"加上得益于龙族血统而超越常人的精神，成为在熬夜后嘲笑众人的资本："你们这些80年代的人啊！不就两天没睡吗……"

画师发言："涂成偏紫色一点，这样可以给人春风拂面的亲切感……"

CLOUD　种族：人类

官方资料：曾经拯救了星球的英雄，以大片儿刀作为标志。最初有人格分裂倾向，目前正在拍摄成名作的续集，并在多部本公司的作品里友情客串。

地下资料：传说中可以在一个下午把某大作通关的家伙，每天按时回家的家伙，据说那把片儿刀更多时候用来在家里切菜而不是斩敌的家伙……我恨住家男人（画外音：你是恨有家可以住的男人吧）！

画师发言："形象嘛是参考FF7电影版的……什么，比电影版里要Q？靠，你们编辑部有人可以用正常的八头身吗？"

牛蛙　种族：两栖类

官方资料：一种大型蛙类，原产于北美洲洛矶山脉以东地区，主要供食用，但最近时常有关于人工饲养的牛蛙逃出去在当地野生繁殖造成生态灾难的报道（写到这里编辑部的人笑倒一半……）。

地下资料：对于ATLUS公司的《女神转生》系列有着浓厚的执念，爱好是使用增加遇敌率的道具、练级、刻意踩陷阱和挑战隐藏BOSS，并可以短时间内不眠不休。私下爱好是……吃蛋糕以及烹饪?!（喂喂，这资料是不是给错了？）

画师发言："这次我刻意突出了他在现实中正义的眉毛，希望大家喜欢。"

短笛　种族：人类（疑似）

官方资料：来自外星，特征是触须和绿色皮肤。最初有人格分裂倾向，曾经企图统治地球，后来企图破坏地球，再后来企图保护地球。寿命长到令人发指。

地下资料：依然有着如以前一般正义的面容，尽管在每月收支方面的计划能力编辑部第一，但实际执行时的掌控能力则是编辑部倒数第一——但为什么这种家伙很讨女孩子欢心？我恨乱花钱的男人（画外音：你是恨比你帅的男人吧）！

画师发言："把那些帅哥涂成植物颜色这种工作，我也很高兴做啊……"

fei　种族：死灵

官方资料：所谓"死灵"，一般是指游荡在世间的死去的灵魂，偶尔也有执念太强而使得自己死去的肉体还可以行动的例子。在大多数时候，这个词代表的就是黑暗，邪恶，死亡，恐惧——还有见光死。

地下资料：因为几乎所有信件都是由此人第一时间拆阅，故对于某些做工精巧来信的损坏负有不可推卸的责任。口头禅是诸如"最近女读者来信很少耶""人生就是浮云啊"之类不知所云的东西。对于圣属性的抵抗很弱，往往可以因为一句表扬傻笑10小时以上。另外也是编辑部公认的懒虫。

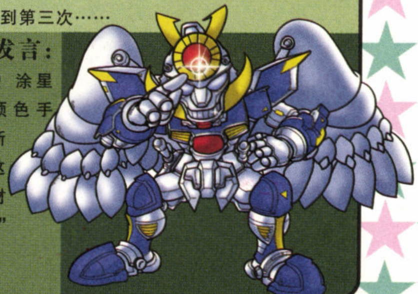
画师发言："我把披风描绘得很细致喔！要给我加稿费！"

星辰　种族：超级机器人

官方资料：超级机器人这种东西，一般全宇宙只有一台，拥有可怕力量，高度和重量都是超越一般机器人的存在，是成功将"曾经毁灭了××个文明"的敌人的伟大征途停止在地球这一站的正义机器。

地下资料：酷爱收集各种邪恶的动漫作品，各种来源不明的工具软件的散播者。每次都声称自己推荐的东西有品质保障并且在出问题时毫不犹豫的把责任推给受害者的"人品"上，最近推荐的是一个叫"威廉姆斯黄"的逆天歌手，目前为止没有编辑能坚持听到第三次……

画师发言："丫的！涂星辰的颜色手都要断了！这是谋财害命！"



美编三人众　种族：人类

官方资料：美编的工作，可算是杂志中最重要的一环，没有美编，再好的创意，再好的稿件，再好的图片——就都是浮云啊！总不能把硬盘抱给读者看吧（其实你看也没用，只有一堆堆放得乱七八糟、只有编辑知道意义的图片和文档）

地下资料：游戏日美编三人众，乃是继承了传说中命运三女神技能的王者（虽然其中有两人为男性），司职"版式设计、版面调整、排版"三大技能，任你再自我感觉良好的稿子和想法，拿去他们面前，若是不符合排版要求的，照样手指要一根根斩下来，手脚要一条条剁下来……洋洋洒洒四万字拿去，最后只剩得不到一半的，编辑部也不是一个两个了……

画师发言："美编形象差异较大，因为有的要求要RO形象有的又要蜡笔小新……不是我的错，不是我的错！一定要说明！"

才语邮局

这是编辑部一个普通的下午。照例窗外没有太阳也不下雨，直升机大摇大摆在空中兜圈子。

“你说我要剃个光头会怎么样？”fei 突然问短笛。

短笛诧异的上下看看 fei：“你的脸型……好像不适合吧？”

“……是吗？”fei 转过头又去问牛蛙，“你说我要剃个光头会怎么样？”

“你是不是受什么刺激了？”牛蛙的第一反应。

“我非要受刺激才会剃光头吗？”fei 气急败坏，“我的个性！这么别扭吗？”

众人一起点头。

但是其他几个人考虑的问题就不是这个了：“光头吗？”DRAGON 认真的说，“你的形象还想对杂志造成更大的危害吗？”

“桀桀桀，不要理的好，”星辰用的口气是怪笑，“小心被当成大章鱼或外星人抓起来喔！”

CLOUD 则一本正经的建议：“留长点，然后就可以学我的发型了……虽然你是黑发，但至少可以学 FF7 里面的扎克斯。”

“喂喂，那边蠢蠢欲动要留光头的家伙！”某美编突然招手，“过来，参考一下。”

“嗯？”fei 转到他那边去，“让我看什……靠，这是什么？土豆吗？”

“是你光头之后的样子。”

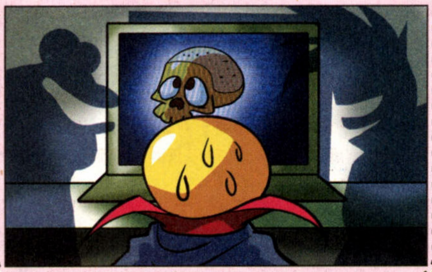
“有没有搞错？”fei 捂着头惨叫起来，然后大家呼啦啦的全部跑过来看，然后开始狂笑：“哇哈哈哈！这是什么，月亮？”“我咋觉得像尼古大王？”“连和尚都不象，这没了头发就直接脱离地球人范畴了啊！”“说吧你是来自哪个星系？我们不会告诉别人的……”

fei 回到座位上，想想还是不甘心，在 QQ 上随便抓了个人：“喂喂你说我光头形象会怎么样？”

“啥，你光头？啊哈哈哈！！”那边发出的笑声仿佛连编辑部都能听见，“你还什么光头？骷髅什么时候有头发的？你丫在杂志上不一直是光头吗？”

“算我没说……”

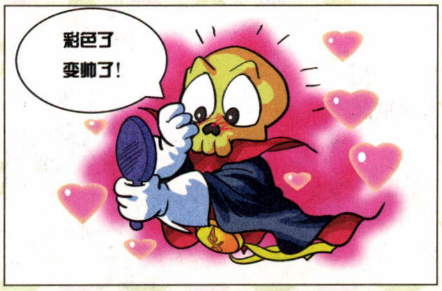
话说回来，本期超过一半的来信是在猜测全彩之后的游戏日的……还有，重庆的黄丹渝读者，请您留个电子信箱或者别的什么吧，我估计把您的问题全回答了至少这才语邮局得用掉一半页面……



上海 郭波

当知道杂志要改成全彩后让我兴奋了一把，最初买你们的杂志是因为你们的攻略做得都比别人的详细，简明易懂，让人印象深刻，后来因为黑白纸张的原因感觉有些无奈。但现在能看到你们的重大变化，我就更有信心一直买你们的书，也希望你们的杂志越办越好，还希望以后的杂志都固定下来重新改头换面一下，成为一本畅销的游戏杂志。

兴奋了吧？哇哈哈哈，我们也很兴奋啊~！一个月不眠不休啊（牛蛙：哪里这么夸张？）！哇哈哈哈，我现在觉得自己可以做半月刊啊（短笛：这人已经不是兴奋是亢奋了，拉下去）！哇哈哈哈哈……（被拖走后的回声）



柳州 赫宇亮

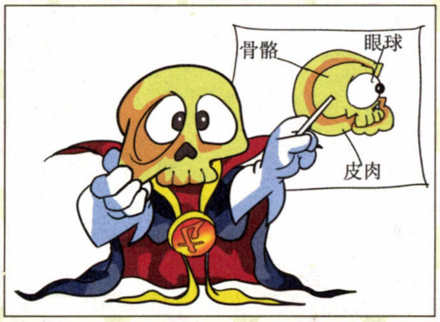
我实在是穷啊！！虽然开始工作有了收入，不过现阶段基本全都要上缴，我家买房子背了几十万的债，最要命的是这债是用我的名字借的，用了近 5 年的古董电脑也没钱更新，PS2 至今只有一个手柄，朋友来单挑都还得自己带手柄，GBA 方向键失灵了也一直舍不得去修……另外你们也看到了，我的字很难看，大大虐待了你们本来就不健康的视觉神经，何必呢？何苦呢？还是接受邮件调查表吧~

……调查表前后不到一块钱，不用拿几十万外债来做挡箭牌吧——横竖已经变成债山了，不过是山上再多一块小石头而已……对了，邮件调查表地址 http://www.gameday.com.cn/reader/reader.htm

福州 郑嘉琦

调查表要改版，赠品要添加，如送一个 Q 版高达模型，游戏攻略要增加，价格不许改版，要求每期都有奖品放送，如 GBASP、PS2 等；或一些精美礼品如黄金圣斗士的十二件圣衣等；页数要增加，不要做黑底黑字（如 9 月号的天诛红）；庆祝改版要进行一次大大大的抽奖活动。调查表要有漂亮的图片……感觉变不变全彩对 fei 来说好像没什么意义，骨头都是白色的。

很多读者都提到了天诛红的“黑底黑字”问题，其实那个是印刷问题。其次，做人，要厚道……就算短笛的器官可以无限再生，就算星辰的零件可以作为紧俏货出售，就算牛蛙的食用价值再高，就算 DRAGON 的角是传说中成为英雄的标志，就算 CLOUD 打再多怪兽……也不可能全部满足这些要求嘛！！（DRAGON：我说怎么就不提你自己呢？）不过，作为一把“老骨头”，fei 的颜色已经不是刚死的人那种惨白色了（短笛：你是在哪里看到刚死的人的骨头的？）



南京 冯源

杂志的目录也太简单了吧，连机种都没有。我第一次看杂志，总体还是很不错的，但是我还是不很喜欢纯攻略杂志，有大作的时候很实用，但没有大作呢？我就不会购买了。而且攻略杂志可读性太低，除了玩游戏的时候平时都不会看。我喜欢可读性强的，就算不玩游戏，没有 PS2 依然会买杂志。

没有大作的日子？哇哈哈哈，请参考今年上半年的几期杂志——资本之鹰，X 档案，西部百年，战国无双历史研究……那就是《游戏日》隐藏超必杀“专题文化研究”出招的日子啊……

济南 周宁

年轻人，好好干！我看好你！——贝利大神

……鬼，鬼出去！（撒豆）

旁边的 CLOUD：第一，贝利大爷还没死；第二，又不是日本的立春……而且死灵在驱鬼也太没说服力了吧？

成都 晨樱露雪

关于“才语游言”：是谁玩 WE8 时用心出损招根本不用猜，只有那只骷髅头才有足够的脸皮厚度公然狠下黑手还发出“桀桀桀”这般龌龊的笑声。星辰殿，您

辛苦了……

人，做事不要太主观~您就没看见我和他们对战的时候被踩扁的可怜样子啊……（星辰在远处"桀桀桀"的笑）我其实是最和平主义的啊，连铲球都少有用……（DRAGON：还不是因为你每次都要么铲不到，要么就犯规？）

沈阳 王珏

下期终于要改成全彩了，激动中……长久以来不懈的努力终于要成真了！大祝贺！编辑部里一定很忙吧！大家不要累坏了身体。本月又恰逢诸款大作上市，众编一定会辛苦一番，期待《GD》完美攻略风暴！由于现在正在上高三，每周游戏时间被压缩到2小时左右（原7-8小时，压缩比还真大呀！）许多杂志和game买回来根本没有时间详读详玩，但下期全彩的GD一定会仔细阅读！希望各位能给生活在高三水深火热中的小生一个惊喜！

其实高三每周有两小时游戏时间已经不错了啦~高三读者们，你们的任务就是考出一个扬眉吐气的分数，把"电子海洛因"的谣言彻底粉碎啊！不过说实在的，追不了潮流之后，反而可以有一种"平心静气"玩游戏的氛围，多思考一点东西也是有趣的唷。当年我穷得只能守着两三个游戏玩的时候就这么做，事实证明，对游戏的理解很有帮助喔。

哈尔滨 沙鎏

电玩监督台呢？这么好的栏目为什么不继续，难道出什么岔了？fei的生命安全有保障吗？

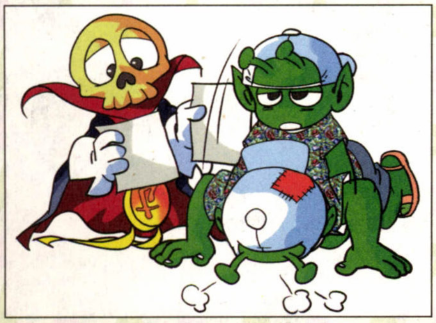
唔，要说岔子，唯一的岔子就是读者提供的情报太少，不足以使这个栏目继续下去吧。以后监督台栏目将作为不定期栏目登场，请大家支持。至于fei的生命安全？……一个死灵还怕什么生命安全……

PS：沙读者还寄来一篇稿子，名为《游戏不忘铺路人——纪念邓小平诞辰100周年》，众编看到标题已经肃然起敬，继而争相膜拜之，有机会定会让这篇文章与广大读者见面。

北京 程朔

九月号搞怪星人、MM2、WE8、GRADIUS V、爆炎觉醒作者无，SH4的教训没人接受啊？

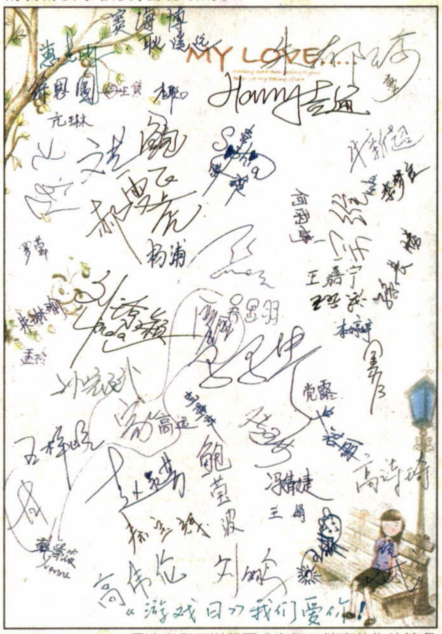
WE8的作者在33页右下角有嘛，喏，喏……至于《搞怪星人》作者是短笛，这家伙懒得加了吧——不过非主流那边确实这次出了点问题，校稿果然是考眼力的活儿啊。短笛已经自断一手谢罪了，在此向《MM2》作者"雪のとける顷"、《GRADIUS V》作者"士元"、《爆炎觉醒》作者"蜻蜓躯壳"道歉（短笛，快过来认罪！），列位有冤报冤有仇报仇，没冤没仇也不妨碍让他请客喝酒，不要给我面子，大家尽管下狠手就是。（什么，没看见短笛断手？您不知道那美克星人断肢后可以自己长的么）



洛阳 员浩

我觉得纯攻略杂志还是非常有市场的，不过我认为你们的杂志应该多一些游戏的剖析，剧情小说，和《X档案》、《资本之鹰》这样的文章。这样一来，杂志就会非常耐看了，耐看这一点是很重要的。关于《X档案》我要说很多，我觉得那篇文章很好，我还想看！我就是《X》迷！请再做一期吧，谢谢了！

这位员读者在信封上写的那个"员"字极为艺术，穷尽编辑部之力愣是没人认出来，实在惭愧（后来fei忍不住跑去加了员读者的QQ才问到，不过因为装神弄鬼很快被这位读者轰杀了）。至于说到X档案，员读者竟发动了全班数十名同学签名上书，要求恢复《X》档案连载，不由得让DRAGON热泪盈眶，颤抖了半天嘴唇冒出一句："同志们……"然后是一声大大的哀嚎："你们来晚了啊！！"……个人建议，请继续用激烈的言辞要求恢复，会有效的。



员读者和同学们要求恢复X档案的集体签名

南京 董威

今天8月23日了，估计你们开始等9月号的回信了吧！其实我本想拿到9月号时第一时间把8、9月一并寄回，可今天找信封时翻出一张——7月号调查表！"这人一上了年纪……"我去书城买杂志了啊！

走好喔，路上注意红绿灯。——其他读者，快去翻你们的信封，看有没有忘记了寄的！

北京 聂宁

怎么突然变全彩了……虽然很期待，但也很担心，这样真的好吗？以前的调查表中，一直是极力怂恿你们改全彩的，可那只是出于为自己着想，现在站在你们的立场上想一下，这可不一定是件好事啊！作为一本纯攻略志，字多图少是不可避免的，更何况你们那杂志页数……而且，前几期的彩页，我觉得做得也不是非常完美，在变成全彩后，你们真的能把那么多页做好吗？再说价格，160页彩页，你们想收我们多少钱啊？我倒是无所谓，但并不是所有人都可以接受的呀！如果你们想减页，那跟别的杂志还有什么区别呢？别忘了你们第一次改版前的杂志呀！虽说你们的内容和别的杂志不太一样，但从外观上来看，是差不多的，读者第一次买杂志，多半是看到你们的书那么厚，价格又便宜，才试着买一本的，然后看了内容，眼前一亮，才会考虑一直买下去的，现在没这外观特点了，岂不是连考虑的机会都不给人家了吗？人家在买了自己心爱的杂志后，又凭什么再买去其他的长得差不多的杂志呢？当然，具体你们会怎么做，我也不知道，我也明白做出这样的决定，你们也一定是经过了深思熟虑，花了很多精力，下了很大的决心的，毕竟，作出这样重大的决定，是需要很大勇气的，不了解实际情况的我，是没有资格在这里指手画脚的，但我是真心希望《游戏日》能够办好的！记得今年年初，就有一家资深的杂志在改版后的第一期就GAME OVER了，好象在游戏日的小编当中还有人在那里干过的吧。这种情况，我想是不会发生在这里的吧？啊，反正不管怎么说，都要等新一期杂志出来后才能知道结果。真心希望我说的都是梦话，这一切都不可能成为现实，对吧？乃？

呃，呃，前几期的彩页是有那么些或多或少不对头的地方，我们会继续改进的。至于其他您担心的地方，看到新的一期后有什么感想咧？来信告诉我。放心，我们也不想那么快GAME OVER，我还想多贫几年呢（人家写了那么多我回这么点是不是不太人道……）。

上海 沈志豪

附送杂志速死小编尽亡法一套：LOLI御姐，无所不有；网游单机，无所不包；全彩全图，少卖多送；版数加倍，价格减半；周刊日报，滚动报道；什么都行，广告不要。

……是不是按这个办法反着做，我们杂志就可以千秋万载一统江湖啊？

上海 吕森

上次对短笛提出点对非主流的看法，不料一去无音讯，不采纳意见倒没什么，可我信里还有关于机战MX的问题，等了几个星期等待解答啊！不会没收到吧？拜托给我个回信吧！没收到也没关系，我可以持续骚扰的。

其实很多时候确实没有精力一一回信的，所以如果是有关于游戏攻略方面的问题，建议还是发到相关编辑的电子信箱比较好。另：翻信山……确认，没有看到你的信，请继续骚扰。

鸣谢:A9TG·PS2中文网协力

游戏界奥运选手提名榜

举世瞩目的雅典奥运会已经落下了帷幕,而中国选手以32枚金牌的收获满载而归,可谓丰收,希望2008年时能更创辉煌。话说回来,拿起手柄,看看我们熟悉的游戏角色,不妨想像一下,若是他们也参加了这次奥运会,又会有什么样的成绩呢?下面就列出部分有望在比赛中披金挂银的选手——当然,这里只能选出一小部分。

篮球

提名1:Lucky(格斗之王)

KOF的众多明星中最不起眼的一个,但足以杀人的篮球技巧不是普通人可以抵挡的。

提名2:樱木花道(灌篮高手)

红毛猴子,篮板王,失恋50次的笨蛋……对这个人还需要其他介绍么?(嗯?我好像听见有抱怨说为何不选流川……)

提名3:哀川和彦(灌篮少年)

漫画《灌篮少年》主角,1.75米就可以扣篮的天才,绝技为三分球。在KONAMI推出的同名游戏中出场,但人气度和前面两个比实在……不过和红毛猴子类似的是球队主力和替补实力都是天壤之别。

击剑

提名1:夏洛特(侍魂)

虽然很久没出现了,但女王就是女王,若是在奥运会上使出那华丽的招数,对方肯定直接投降吧。

提名2:拉菲尔(灵魂力量2)

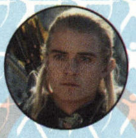
另一个玩西洋剑的主儿,很巧合的是,他和夏洛特都是法国人,联想起法国选手在奥运会的表现,莫非这就叫传统?

提名3:FOXY(格斗之王)

号称是用击剑技巧的女格斗家,不过KOF的新人是越来越破坏比赛规则了,什么机枪啊放毒啊刀子啊……这样下去那些空手又不会放飞行道具的人很吃亏耶。

射箭

提名1:莱格拉斯(指环王)



精灵族在奇幻作品里是"弓箭手"的代名词,他也是目前人气最高的射箭选手,其实他的射术在第一部里才是表现得最彻底的,后面两集都是在耍秀。

提名2:真镜名弥娜(侍魂零)

大胆的服装使得她成为射箭场上最亮丽的一道风景,但在可爱面孔下是可以把任何人射成蜂窝的恐怖实力。(另:很想看关于她的COSPLAY)

提名3:黄忠(真三国无双)

三国里可百步穿杨的名将如云,但其中最出名的估计还是黄忠爷爷,基本上所有三国游戏里他都是背上插着箭壶的。

足球

提名1:罗伯托(私立公平学园)

少数在游戏里拿足球当飞行道具的角色之一。其实足球杀伤力也不小,尤其是被怪物利用的时候……

提名2:大空翼(足球小将)

超越人类的球技,请不要以常理推断他的能力,人家可以在空中双重倒勾半场射门,射出的球还能让人产生"凤凰"的错觉喔。

提名3:胜利十一人(胜利十一人)

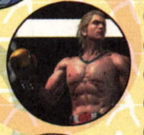
我承认我在恶搞……不过难道拿战国无双猛将传里的今川义元来凑数?——听说《少林足球》在日本很火的,怎么还不出游戏啊?("柯南!柯南!"台下有fans在叫,被掩口拖走)

拳击

提名1:拜森(街头霸王)

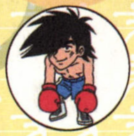
CAPCOM几乎完全模仿当年的拳王泰森做出的角色,相比之下另一个同样出自街霸的绅士拳手杜德利几乎被人遗忘了。

提名2:史迪文(铁拳4)



职业拳手,但老实说我完全不知道该怎么操作这个角色……而且那头长发似乎并不适合出现在拳台。

提名3:矢吹丈(明日的丈)



最后在拳台角落"化为灰白"的一幕当年曾令无数读者动容——但现在这个场景已经沦为无数漫画家(如高桥留美子、蛭田达也、赤松健、藤岛康介……)恶搞的桥段。

跆拳道

提名1:金家藩(格斗之王)

老一辈的武术家,充满了正义感,然而在他的徒弟看来——这个人就是恶魔!彻头彻尾的恶魔!

提名2:花郎(铁拳3)

新一代的韩国青年,街头小流氓的首领,暴走族——充分证明了武术高低只在于是否认真修行,与正义无关。

提名3:空缺

本着每个游戏只有一个代表的原则,所以暂时没有找到合适的人选。不过估计能找到的应该都是韩国人吧(好象日本人眼里韩国人只会跆拳道?),所谓"国技"是也……

100米短跑

提名1:索尼克(SONIC系列)

世界上跑得最快的刺猬，而且是珍稀的蓝色品种。但不知道为什么，总有人认为它是老鼠……

提名2:秀真(SHINOBI)

杀阵发动时类似于"子弹时间"的效果，证明这是个优秀的短跑选手，别的不说，至少跑的时候能让那么长的围巾飘起来也不容易~

提名3:阿路卡多(恶魔城之月下夜想曲)

在这里请出恶魔城的阿路卡多少爷——什么？您速度其实不快？别谦虚了，来，变身成狼跑一个给我们看看……啊，不要咬我……

柔道

提名1:大门五郎(格斗之王)

抛开相扑不算，大门应该是中国玩家最早熟悉的一批日本传统项目选手之一，一直有人在争论他睁开眼睛是什么样子(大门:"我已经睁开了！")。

提名2:日守刚(VR战士4进化版)

一脸凶神恶煞，和"柔道"的"柔"字是决计不搭边的。算了，练柔道的有几位不是一脸横肉(如果读者中正好有练柔道的，请当没看到吧)，何况柔道当年也是杀人伎俩之一。

提名3:空缺

暂时没有合适人选，正好和跆拳道一样——日本人还是很公平的嘛。不过作为日本"国技"居然这么不受重视？(牛蛙:日本国技是相扑吧？)

撑杆跳

提名1:比利(格斗之王)

闻名已久的"棍王"，一条棍子足以玩出花来，而用棍子支撑跳上空中也是拿手好戏，唯一缺点是跟着往往要连棍砸下，有悖奥运精神。

提名2:KILLK(灵魂力量)

年轻有为(?)的棍法家，正统的中国棍法，也喜欢玩撑杆跳高，缺点和比利一样。

提名3:弗蕾嘉(FF9)

龙骑士中的女中豪杰(哪里像女的)，继承了最终幻想系列龙骑士的传统技能"JUMP攻击"，撑杆跳可以足足令她消失一回合——然后再落下攻击敌人，依然是有悖体育道德的行为。

110米栏

提名1:马里奥(超级马里奥)

……不许笑，人家马里奥大叔可是标准的跨栏姿势，虽然比刘翔慢那么一点点。要考虑到人家的年龄问题。

提名2:高桥名人(冒险岛)

虽然也比刘翔慢那么一点点，但毕竟也是很优雅的跨栏姿势……我再次申明不许笑。

提名3:克罗诺亚(风之克罗诺亚)

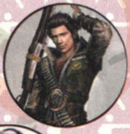
比起那两个大叔，是个很有潜质的年轻人，不过因为身体构造的原因时常在比赛的时候有犯规嫌疑，比如空中滑个几米之类，而且事实证明这影响了他的速度。

射击

提名1:阿维因(FF8)

来自SEED的优秀狙击手，虽然有沾花惹草的习惯，但枪法确实是一流的……咳，不过剧情里似乎没有成功过？

提名2:杂贺孙市(战国无双)



连续N次狙击织田信长，算是打移动靶的高手。而且他的武器实际上相当落后，距离一长就完全没有准星，要成为一名狙击手真的很难。

提名3:Wolf(MGS)

曾经靠一把狙击枪让名震天下的SNAKE狼狈不堪，在冰天雪地里穿着暴露服装还若无其事的女王姐姐，御姐才是王道……

跳水

提名1:但丁(鬼泣)

每一集都有从高楼上往下跳的场面，男子10米跳台算什么呀，让但丁来，100米都没问题，空中给你做几百个动作再入水，而且保证一点水花看不见。

提名2:SNAKE(MGS)

MGS2的开场动画里虽然姿势不是很帅，而且居然还敢隐身(所以截不到图！怒)，但我们要注意到这只是一次预热，毕竟那么大的雨，万一真的栽到船上，他也不用执行其他任务了……

提名3:空缺

虽然有人提名力丸和DOA里……那MM叫什么来着……，但一个姿势不帅一个高度不够，此次空缺！(背后有杀气冒出)

水球

唯一提名:迪达(FF10)

在被称为死亡竞技的格斗水球界赫赫有名的人物(CLOUD:谁称呼的？)，可以在水里N小时不换气并以此把到一个MM(不知道的去回忆FF10的幻光河)。不过说实话，我只记得这一个水球选手……

马术

唯一提名:马超(决战2)

尽管马哥一向是马上英雄地上狗熊，但玩了决战2之后我们还是只有尊称他为中华马术队领队马孟起，……有谁能像他在游戏里那样带领一堆野人站在奔驰的马背上玩弓骑兵我就把冠军给他…

铁人三项

提名1:隼(忍者龙剑传)

"忍者龙剑传"的障碍已经不是智慧能解决的了，体能才是关键。而我们的主角从头到尾基本可以大气不喘的跑，可以想像隼平时进行的是怎样的修炼。

提名2:ICO(ICO)

一个小孩子在城堡里东窜西跳，还要救助那个基本啥也不会的MM，愣是用条木棍杀出了血路，很难得啊。考虑到年龄关系，小伙子的发展潜力很大。

提名3:劳拉(古墓丽影)

她手上可以使用的武器和道具都明显更先进，所以这一项要减分。但至少那些乱七八糟的巨大石柱人家是一个个靠货真价实的引体向上爬过来的。

叛逆的太阳

一段无声的历史

编前语：

实际上，经常被游戏厂家无视的，还有一块神秘广袤的大陆——非洲。或许是由于长期以来被殖民者剥削压迫的原因，非洲的历史一向不为人注意，而事实上，这块土地上延伸出来的神奇文化，远超出我们的想像。

当我们对中国、希腊、圣经、日本、北欧甚至玛雅神话津津乐道的时候，游戏商对这些文化乐此不疲的时候，有没有人想起——非洲，这块历史最悠久的大陆，世界第二大洲，其实是所有宗教的发源地？

法老，金字塔，木乃伊……就让我们从其中最隐秘、最陌生的一处开始。

文:菜菜子

19 世纪初的一个冬季。

经历了长达 5 个月的泛滥之后，尼罗河终於安静下来，留下它一年一度的礼物：沿河两岸厚厚一层肥沃的淤泥。在历史名城底比斯以北 300 公里的一片新月形小平原上，上埃及的农夫与他们几千年前的祖先一样，正抓紧时间耕地播种，以便可以在 3 月到 7 月之间进行收割。

忽然其中一人停下了手中的锄头，因为它似乎碰到了什么大块硬物。“石头吗？”他抱怨着翻开泥土，把那个东西找了出来——不像普通的石头，它的一侧边缘太整齐了，仿佛是个石碑或者雕像底座的一角，而且仔细瞧瞧，上面也有些象形铭文和浮雕。

农夫觉得好奇，却丝毫不解其中之意。事实上，这种历史悠久的语言在当时就已经失传一千三百多年，沦为了诡异深邃的装饰符号，同金字塔、神殿和陵墓群一样，变成来自古埃及的又一个谜。就在不久前的 1798 年 7 月，在开罗，一个名叫拿破仑·波拿巴的将军目睹世界七大奇迹中唯一仅存的胡夫金字塔之后，曾经豪情满怀地对埃及远征军大喊：“士兵们！从这些金字塔顶上，四十个世纪注视着你们！”

然而却没有人发现，从这块残缺不全的石碑中，另一个故事正无声的注视着那个农夫。相对古埃及七千多年的史诗和传奇来说，这个故事很短暂，很费解，扑朔迷离。当它匆匆结束时，埃及人飞快的封印了记载着它的卷籍，从此以后的三十来个世纪里，再也没有打开过。时光就象滔滔尼罗河水，永远的，静谧的，流淌下去，直到一切都被遗忘。

最终，农夫对那块石头失去了兴趣，于是远远将它抛开。我们仍需等待。

二十年后一个名叫商博良的法国人解开了偈语般的象形文字之谜，五十年后另外一个法国人马里埃特拯救了被沙土淹没的孟菲斯神牛庙，一百二十二年后霍华德·卡特里程碑式的发现了完好无损的图坦卡蒙墓。考古学家的铅笔、锹斧和量尺，让沉睡已久的古埃及逐渐恢复生机。而那一段被抹去的历史，也开始用属於自己的声音，讲述关于一个法老的勇气、反叛、变革和孤独的悲剧故事。

故事之前的故事

大约 3300 多年前，在埃及首都底比斯的王宫中，诞生了一个小王子。他的父亲是十八王朝第九位法老阿蒙荷泰普三世，母亲名叫提伊。那位国王除了给埃及留下许多宏伟壮丽的神庙和宫室外，并不能算一个很有作为的君主，而王后提伊却是一个带有传奇色彩的女性：传说她只是一介平民，阿蒙荷泰普三世在刚刚登基不久后微服私访，被她的美貌和才智吸引，於是娶她回宫，并且在她生下第一个儿子时将其升为王后。

◀作者拍摄的阿蒙荷泰普三世巨像

不过这个灰姑娘的故事并不真实，提伊出身不算低下，她的母亲是十八王朝第一位王后阿摩丝·纳菲塔丽的后人（提伊这个名字据说就是纳菲塔丽的昵称），父亲是图特摩斯四世的一个将军。现存于世的提伊像，都把她塑造成一个端庄肃穆的中年妇人，脸上明显的留下岁月的痕迹，表情专注而睿智——将人物外表老龄化，是埃及艺术的一种表现手法，意味着这是一个值得崇敬的长者。提伊能够获得这样无声的褒扬，大概是因为在其丈夫和儿子执政期间，她一直在国家政治中占据重要的地位，并以精明强干闻名于世，连其他地方的国王都经常直接在外交上求助于她。

这对夫妻一共生育了六个孩子，两男四女。长子图特摩斯早夭，次子，也就是上文提起的那个男孩，乳名叫纳普库路利亚，后来成为阿蒙荷泰普四世，但现在人们普遍用另一个名字称呼他——太阳之子阿肯纳顿。

▶提伊王后

登基

十八王朝是古埃及的黄金时代。这个时间埃及出现了数名建树颇多的君主，包括女王哈切海普苏特和有“古埃及拿破仑”之称的图特摩斯三世，国力蒸蒸日上，而领土也扩张到前所未有的地步，北至叙利亚卡赫米什，南面一直伸展到尼罗河第四瀑布。但是到了阿蒙荷泰普三世执政的十八王朝中晚期，国家虽然表面上依旧繁荣富强，但作为地方势力主体的祭司阶层和在十八王朝的屡次扩张战争中崛起的行伍贵族分廷抗争，矛盾逐渐加剧，朝野之中冲突不断。埃及逐渐向下坡路上走去。

阿肯纳顿就诞生于这样一个年代。在底比斯渡过的童年和少年，让他亲眼目睹了国家的诸多隐患，也见识了两派势力的骄横跋扈，连母后提伊有时都无能为力，使他对於现状甚为不满。

埃及自古奉行多神教，当时的主神阿蒙原来只是底比斯的地方小神。在公元前19世纪，这里首次成为都城之后，他便和太阳神拉结合，称为阿蒙-拉，一跃上升至最高地位。十八王朝的法老们代代都致力于恢复阿蒙在埃及的宗教地位，弥补外族入侵带来的精神破坏。这样做当然有其正面意义，可是也使得僧侣阶层权倾一时，阿蒙的大祭司更是获得了左右国家决策的力量。再者，上下埃及虽然在第一王朝美尼斯法老手中便得到了统一，但由於地理环境和种族构成的不同，阿蒙神崇拜始终只有在底比斯一带盛行，在上埃及，各个地方虽然迫于王命将他奉为最高神祗，但实际上并没有放弃自己的地方信仰。这种混乱的宗教造成了古埃及诸神之间各种错综复杂的关联，而埃及神话也从来都没有能够形成一个完整的谱系。

〈女神转生〉中的阿蒙-拉神

有些学者认为，阿肯纳顿在结婚之后，阿蒙荷泰普三世便给予他摄政的权力，两人曾经一起治理王国多年。可是阿肯纳顿成为法老的确切年纪，始终是一个谜。从他和王后纳菲蒂蒂的长女诞生于他继位的第一年看来，最小不会低于十四岁——古埃及男子的成人年龄。

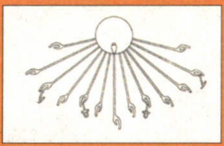
革命

或许是初生牛犊不怕虎，年轻法老心中变革的渴望一直没有消失过。他觉得埃及迫切需要改头换面，需要统一的信仰和服从于君权的神权。於是，一个大胆的念头逐渐诞生——他想做一件从来没有人尝试过的事情：宗教改革。

登基的第一年，他接手了父亲几件未完成的工程，其中包括给卡纳克阿蒙神庙加建拱门。在落成典礼上，阿肯纳顿发表了一番演讲，其中有一段这样的话：“看吧，我来告诉你们神的里质。我熟悉这些神庙，我更加熟悉这些古老神像的历史。我可以看见它们变成残骸，一个接着一个，无论是用哪种珍贵的材料制成……”虽然雕刻在神庙墙壁上的演讲内容损毁严重，但这段话却明确传达出他的意思：你们现在所崇拜的神明，只是一个人工偶像，用的物质再坚固，也终将消逝……新的神祗理应与此不同，他必须独一无二，不可触碰，不可否认，永远都无法摧毁。

埃及的宗教系统是围绕着太阳神拉和冥府帝王奥西里斯而展开的。前者是法老的象征，自第五王朝开始君王都自称太阳神或者“拉之子”；后者掌管死亡与复活，能带给人们真正的永生。拉对於法老来说如此重要，以至於金字塔都是通向太阳的天梯。於是埃及人很早就开始把其他诸神与他结合，以提高其地位，拉-阿蒙便是一例。可当阿蒙成为埃及主神之后，拉的称号反而退居其后。阿肯纳顿暗下决心要夺回君王惟我独尊的形像，恢复太阳最初的伦理意义。

因此，他的目光投向另一个太阳神——阿顿。阿顿神的样子是红色日轮，代表甫出地平线的朝阳，光芒的末端被描绘成人手的形状。和拉神一样，阿顿也发源于赫利奥波利斯地区，是著名的埃及九荣神之一。


▲太阳神阿顿

在阿肯纳顿继位的第三或者第四年，他正式把自己的名字“阿蒙荷泰普”（受阿蒙宠爱之人）改成“阿肯纳顿”（阿顿的光辉），并且宣布废除阿顿以外的所有神明，甚至取消了“神”这个词语的复数。自称太阳之子，与王后一道成为神和人民之间的唯一联系，一起接受祭拜。同时下达的还有关闭卡纳克大神庙，驱逐僧侣，将寺庙的财产收归国有等一系列行政命令。

这一下天翻地覆。祭司守在神庙中誓死不肯离开，而各地百姓不理解也无法接受突如其来的新神。阿肯纳顿索性一不做二不休，于第二年颁布了迁都令，在文章开头提过的那块新月形小平原上建造了名叫“埃赫塔顿”的新城，并且于执政第六年搬去了那里。今天，我们把那里叫做“阿玛纳”，并作为阿肯纳顿王朝的称呼。

◀阿玛纳城遗迹

在阿玛纳城的碑文上写道：“阿顿，我的父亲，教我选择了这片土地。这是他降临的地方，所以我命名这里为‘埃赫塔顿’（日轮升起的地平线）。这里没有神庙、陵墓和宫宇，这里不属於男神也不属於女神，这里没有男主人也没有女主人。我发现了这里，我将在这里建造献给阿顿的城市，愿它能经受风吹雨打，永远留存……”

当学者们刚刚开始接触这种史称“阿玛纳风格”的文化时，都不免对与以前迥然相异的雕刻和绘画感到吃惊。传统的古埃及艺术习惯于将神的形像人格化，而将人的形像神格化和完美化，才诞生了兽首人身的诸神和千人一面，容貌端庄、表情恬静的人像。而阿玛纳风格则将神人区分开来，以特殊固定的形像模式和自然主义的表现手法混杂使用。这种风格把法老及其家眷和臣民都塑造成奇特而夸张的模样：长脸、厚唇、细腰、大腹，这种古怪的外表令不少后人怀疑阿肯纳顿是否得了一种名叫“马方氏综合症”的遗传病，甚至有认为法老可能本来就是个女子，或者因为患病导致荷尔蒙失调，但是大部分学者还是倾向这不是纯粹的写实主义，而是针对传统的神人一体化所进行的改革。

▶阿肯那顿的雕像

为了彻底摆脱过往的束缚，阿肯纳顿在文化艺术领域也倡导了一场革命。阿玛纳的阿顿神庙被简化为一个露天庭院式的祭坛，人们可以直接沐浴太阳温暖的光芒，感受与神的交流。以前祭司垄断了知识界，现在也开始简化象形文字的结构，力求使其更加普及；在阿玛纳城中心的宫殿群东面，发现了一个叫做“文献厅”的资料收藏馆，那里出土的文书都是用这种更加简洁易懂的语言。法老本人也用它写作了许多的诗歌和祭文，其中最著名的是九首“阿顿颂歌”，不过目前仅存一篇完好。

▲阿顿颂歌之一

▲纳菲蒂蒂王后的胸像

说起那擅长捕捉人物表情神态的自然主义风格，其最高成就莫过于纳菲蒂蒂的胸像。正是这樽现藏于德国柏林博物馆的艺术瑰宝，让三十多个世纪之后的我们见识了一位王后高贵的美貌和典雅的气质，使她人气远超阿肯纳顿，被称为古埃及第一美人，成为与金字塔和狮身人面像齐名的国家象征。不过，在那盛名之下，保留下来的针对她本人的记载却残缺不全，少之又少，隐藏着无尽的谜团。

纳菲蒂蒂，古埃及语中的意思是“美女到来”。根据目前比较流行的说法，她是老王后提伊的兄弟——大臣阿伊的女儿，与她丈夫是表兄妹。纳菲蒂蒂大概在十二岁左右就嫁给了还是王子的阿肯纳顿，两人一共生育过六个孩子，全是女儿。其中只有长女和三女长大成人，其余四个都在幼年就夭折了。

如果说提伊还只是以“建议者”的身份辅佐丈夫治理国家，那么纳菲蒂蒂事实上在阿玛纳得到了与法老相差无几的权力和地位。官方文件中给她的头衔也和阿肯纳顿的一样冗长：“上下埃及的女主人、阿顿的女儿、黄金女神”等等等等。在阿玛纳王朝末期的艺术作品中，纳菲蒂蒂的画像开始出现代表智慧的皱纹，说明她也变成了一个公认的值得尊敬的王后。

阿肯纳顿执政的第十二年是他和其王朝命运的重要转折点。在这一年里，各地的官员、亚洲行省总督和各国使节纷纷前往阿玛纳城觐见法老，在带来大量贡品的同时，也带来了他们的抱怨。

王后

从出土的信件和公文中，我们可以大致了解当时埃及的状况：阿肯纳顿仍然进行着他的革命，不仅准备下令完全消去阿蒙神的名字与形像，还不断的对阿玛纳城进行扩建，逐渐耗空了埃及的国库；派系斗争演变成了大地主和受封贵族之间的激烈矛盾，双方都向法老请求惩罚自己的敌人；外交方面，埃及与迈特尼交恶，於是便同赫梯签订了协约，没料到赫梯仗着埃及撑腰而向迈特尼出兵，阿肯纳顿从中调解，结果一边责怪他背信弃义，一边又说他不帮助同盟国……

或许正是因为内外问题无数，法老才举行了这次大型召见。然而，事实证明阿肯纳顿的努力徒劳无功，矛盾没有缓解；被驱逐的祭司们也对法老恨之入骨，甚至曾经发生过行刺和下毒事件，阿肯纳顿的地位逐渐变得岌岌可危。

同一年里，一场严重的瘟疫席卷了北非和中东地区，阿肯纳顿一下失去了四个女儿和他的母亲提伊。在第二位公主美卡塔顿的墓室壁画上面，法老与王后悲恸万分的互相搀扶，注视着棺椁中的小女孩。奇怪的是，纳菲蒂蒂自从出席了这次葬礼以后，就永远的在记载中消失了。有人说她亦死于这场瘟疫，有人说因为法老的妃子琪亚生了个儿子，纳菲蒂蒂恼火之下派人把她毒死，然则事情败露，她只好自戕谢罪。

最大胆的猜想认为，王后模仿女王哈切海普苏特，以男性形像出现，为的是能继承她丈夫的王位。要解释这种假说，就要提起一个在阿玛纳王朝末期占据重要地位，而身份又特别神秘的男人——斯门卡尔。就在纳菲蒂蒂突然消失的同时，他出现在记载中。

混乱

▶斯门卡尔与妻子美里塔顿公主

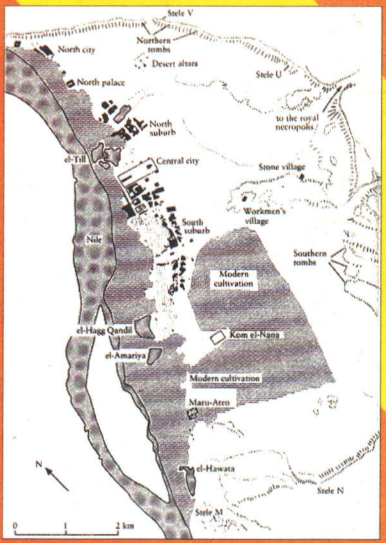
我们对斯门卡尔几乎可以说是一无所知，首先他的出身就是一个极大的难题。认为他其实是男装的纳菲蒂蒂的人，所持的证据主要是他继承了那位王后原先的封号，而且也以同样的位置和姿态出现在浮雕壁画中。可是就算女扮男装，纳菲蒂蒂也不大可能会跟自己的长女美里塔顿公主结婚。比较现实的说法认为他是法老的儿子——虽然肯定不是嫡出。

阿肯纳顿从来没有给过他王子的称呼，在此之前也对他只字不提，对於一个只有女儿没有男性继承人的国王而言，这实在有些奇怪。不管怎样，他出现在法老身边时大约十六岁，并且得到了以前给纳菲蒂蒂的头衔“纳菲尼菲路阿顿”（阿顿之子的宠爱者），还娶了法老的长女。

1907 年，在底比斯城外的国王谷墓地中，考古学家们发现了一具二十岁左右的男性木乃伊，现今被普遍认为就是斯门卡尔。斯门卡尔只当了很短时间的国王便神秘去世，这时阿肯纳顿的两个重臣：阿伊和大将军荷伦希布把年仅九岁的图坦卡蒙（这个小孩的身世今天也依然是谜）扶上王座，并让他和阿肯纳顿的第三个女儿安克苏娜门举行了婚礼。小法老在两个实际当权者的操纵下结束了岳父的宗教改革，把国都迁回底比斯，重新开放了阿蒙的神庙，召回了祭司。这个少年十七岁时死于非命，然后阿伊和荷伦希布争先恐后的戴上了王冠，但最后还是荷伦希布的一个部下带兵夺取了王位，史称塞提一世，十八王朝至此画上了休止符。

阿肯纳顿最后几年的生活，无疑是既失意，又孤独。他逐渐看清了这场改革失败的命运，原先最支持他的人死的死，散的散，身体从那场瘟疫之后也每况愈下，可能是由於这个原因，才让斯门卡尔来一起执政。

遗迹



▶阿玛纳城地图

这位法老大概在三十多岁时病逝，埋葬在阿玛纳城北方的王室墓地中。埃及人向来把女神伊西丝雕刻在棺材上作为木乃伊的守护者，而在阿肯纳顿的石棺上，则是他的爱妻纳菲蒂蒂在张开双翼保护着他。不过，当人们发现这个陵墓时，里面早已被洗劫一空，这或许是猖獗的盗墓者所为，更可能是他生前所得罪的人的报复。

这种仇恨是可怕的，他的名字从所有文献和雕刻上抹去，他的雕像被砸毁，他的都城遭废弃，人们甚至被禁止叫他“王”，而只许用“异端”或者“背叛者”来称呼这个宗教改革家。古埃及人相信，只要名字不被忘记，身体不会腐败，死者总有一天能够得到新的生命。而消除名号和毁坏尸体，也就成为最深切的诅咒——诅咒他的灵魂永远流浪，不得安宁，因为他背叛了众神。

时光荏苒，他一下就被人遗忘了几千年，在历史黑暗的旮旯里独自神伤。重新对他产生兴趣的是基督教会的神父们。他们为了证明《旧约》的真实性，常常在论文中引用埃及祭司马内松所著的《埃及史》片段，只有这本书里记载了阿玛纳王朝。而阿肯纳顿的事迹给基督教徒的第一印象，就是他也同摩西一样，受到了上帝的感召，因此才推行一神教。

虽然这不是事实，但宗教改革给后世带来的影响，仍然是无法忽视的。阿顿在内涵与意义上已经超越了阿蒙，他不仅独一无二，至高无上，更区别于原始崇拜中的太阳神。受崇拜的已经不再是太阳这颗恒星，而是显示其力量的一种存在——宇宙中最绝对的力量，神终於成为纯粹的精神崇拜，再也不拘泥于物质形体之中了。

阿玛纳时期的其他变革，也在埃及文化中留下了痕迹。阿肯纳顿推行的简化字，后来演变成为“僧书体”(相当于手写体） 象形文字流传下去，被大量使用于文字记载当中。他还改变了古埃及语中一些单词的拼写，比如说“mut”(母亲）一词，就被沿用下来，后来成为了真理和公正女神的名字。

后记

公元前 1379 年。一位少年同他绝美的妻子一起，来到上下埃及之间，尼罗河东岸的一块平原上面。少年巡视着这片新月形土地，一边给身边的少女描绘这里将要出现的宏伟城市，一边倾诉着自己的理想和希望。太阳从地平线上冉冉升起，少年夫妻惊叹的注视这辉煌灿烂的美景，好像在注视着他们的未来。

公元前 47 年。凯撒攻占埃及亚力山大港，一把火烧毁了当时世界上最大的图书馆。马内松的巨著，长达 30 卷的《埃及史》孤本也一起被焚毁。

公元 391 年。罗马皇帝狄奥多西一世颁布法令，关闭埃及境内的所有非基督教寺庙。亚力山大城中的塞拉皮斯神庙中逃过公元前 47 年那一劫的藏书，也从此荡然无存，象形文字彻底失传。

公元 1798 年。拿破仑远征埃及。他随军带去的 165 名学者组成了科学与艺术两个特别委员会，广泛搜集资料，完成了文字 9 卷，图片 11 卷的巨著《埃及纪行》，成为近代埃及学得以成形的标志。

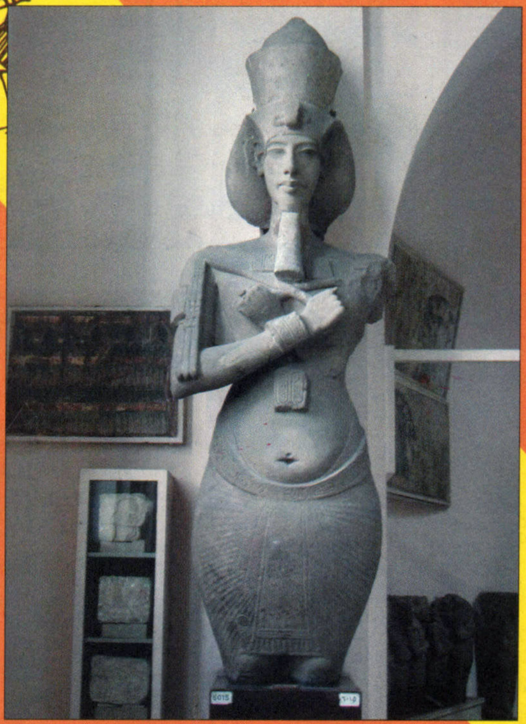
公元 1828 年。年轻的古代语言学家商博良展开他的埃及之旅。

公元 1922 年 11 月 16 日。来自英国的霍华德·卡特搬开图坦卡蒙陵被封住的门前最后几块碎石。起初墓穴里被尘封三十多个世纪的空气令烛光摇个不停，随后，他被看到的东西惊呆了，以至于一言不发，同伴焦急的问道：“看到什么了吗？”卡特半晌才结巴着回答：“是的，非常神奇的东西……”

公元 1956 年，埃及政府决定在阿斯旺修建水坝，尼罗河两岸的古迹和文物面临着被淹没的危险。联合国教科文组织于 1960 年发起国际性救援活动，在水坝完工前的 8 年之中，40 多个来自不同国家的考古团体先后挽救了二十多座古代建筑。这个行动是世界上享有盛誉，最广为人知的考古学成就之一。

公元 2002 年 12 月，我来到埃及。在开罗博物馆里四处徘徊时，被一樽石像奇异而安宁的微笑吸引，按下了相机快门，那便是法老阿肯纳顿。雕像没有对我说话，他只是静谧的垂目，凝视着面前的匆匆过客。现在他的名字不再会被人忘记了，或许，这个勇敢的灵魂已经结束了彷徨，得到了永生。

沉默，然而存在。历史不只为胜利者书写。



▲作者拍摄的阿肯纳顿雕像

漫画屋 试作型

作品名：《天诛大杂烩》

作者：孙宁

➡唔，首先感谢您倒过来看这段文字……漫画栏目开张几期了，目前是作者的热情比读者大——也就是作者投稿不少，读者反应不多。到底好不好？想看到什么东西？反正，调查表上大家似乎都很麻木的跳过这个栏目（哭一个），我现在也很头痛要怎么调整才能让大家比较有兴趣一点，所以也预备尝试一些新的改进，比如这期的多格漫画。当然，一切都是在尝试……到底要怎样办这个栏目呢？我希望听到您的意见。（您既然已经倒过来看了，何妨多写两个字呢，呵呵）

fei:这次的封面制作过程感觉怎样?

Gol:……这次画的比较长了,挺辛苦的,不过多亏有D指点(注:D,指一个叫Deo的家伙,本次双方的接头人,对于Gol来说大概类似于前辈的存在,和作者一起混迹于涂鸦王国[www.poobbs.com],画功很强很诡异)

fei:那对于这次的封面有什么评价?

Gol:这封面没什么自己的风格,都是照着原CG来画的,主要是练习了画面的精细程度,大局的把握,还有耐心,这点很重要。

fei:"没什么自己的风格"……我怎觉得这句话特别耳熟……然后呢?

Gol:没了。平时不太讲话。

fei:……给我的感觉是一个阴沉害羞的眼镜男啊……

Gol:差不多吧,不过不带眼镜。对了,我还小,不用做宣传了吧,被人看到也很麻烦……让我静静的一个啊……

fei:(怎么比上次那位还阴沉……)看到要画的东西的时候,有什么想法……

Gol:日本游戏……日本女人……临摹……不能发挥……有点郁闷……

fei:你对"日本"就这么不爽啊?

Gol:还行,我也是看日漫长大的……

姓名:Gol
性别:男 年龄:18
身份:据说很内向的大学新生

主要是那脸太日式,又不好看……

fei:不好看?我觉得不错了……应该把其他三个人物给你看……(指其他三个新角色:羽×秀吉、今×义元、本×忠胜)

Gol:哦,3个男的是吧,那叫丑陋美,可能比女的好画点……

fei:画鬼比画人容易…是这意思吧。

Gol:主要是要画成CG的感觉,D很强调,我以前没这么干过。

fei:所以他居然就直接让你模仿CG了……真强……

Gol:D聪明,没办法。

fei:(总觉得这两人关系诡异)以你个人的想法,要画这个角色该怎样画?

Gol:1,不了解这个角色,想不出;2,平时不画MM;3,总想把脸改掉,改成D画的那种,D说不可以。

fei:他画的那种?(回忆)

Gol:对,有点日式,很JOJO,有点写实,有点少女漫画风格,不太象亚洲人的

fei:(说实话我觉得这几条都很矛盾)……好在他扼杀了你的想法……

Gol:画这个的时候,我一直都不在家,到处走客,用别人电脑画了一个月。

fei:男人!要豪快!要热血!你才18岁!美丽的天使还在远方召唤你!

Gol:在中国发展漫画,能靠热血,豪快吗?不可以,

fei:那你要靠啥?

Gol:靠我……

fei:……说得好。

Gol:日本登个连载就成漫画"家"了,在中国还是要先多读书,长知识嘛。

fei:读书之后,能以漫画为主业么

Gol:嘿嘿,我怎么知道,我又没踏上社会呢。当然,漫画是要画的,不管做了什么工作。

fei:那么,你个人觉得自己擅长的,又是什么样的画呢

Gol:当然是漫画啦,我的插图也算是漫画吧,漫画风格的

fei:好极,下次再抓你画漫画

Gol:不过我想的是画连载,但没地方学。有的话也一塌糊涂吧?

fei:这个……天空……好纤丽……

Gol:那些老头是不会懂的,年轻的都爱玩,有谁真正在研究这东西吗?没有。

fei:(怎么突然就感慨起来了?)那比如职业漫画家×××,在北京招助手,你会退学去么?

Gol:我的意思不是去当助手,是中国没好的学习环境……而且得先看看他画的怎么样。

fei:是你中意的型呢?

Gol:中意D吧,没比他画得好的了。

fei:……你们两人到底什么关系!算了,换个话题……如果已经找到一个不错的工作,还会想去当漫画家么?

Gol:想啊,一直都想。现在就是跟D学,练练颜色啊,线条啊什么的。

fei:这次先放过你……最后还有什么要说的?给你100字。

Gol:没了。

fei:……给我拿出年轻人的理想来!

Gol:今后还想一直地画,画……画……让我成功吧……

fei:……

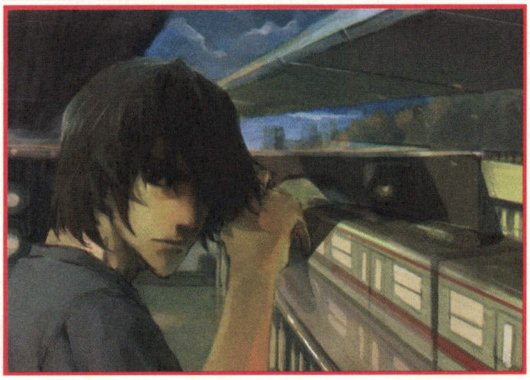
Gol:有理想吧?纯洁吧?

fei:嗯,纯洁到我要流泪啊……

Gol:谢谢,你也要努力工作多赚钱,也能从金钱上赞助动漫事业。

fei:(回头看自己满箱子的漫画)我已经赞助很多了……

编辑的感叹:现在的年轻人咋一点热血情绪都没有呢……



TRI-ACE

幕后英雄传

尽管在游戏业界的名册里有着成千上万的成员，但时常挂在玩家嘴边上的也就为数不多的几个知名角色。事实上，从很早以前起就有小公司做游戏然后委托大公司进行发售，因此很多被玩家津津乐道的作品真正制作者并非那些金光闪闪的大公司，在这些名声显赫的公司背后，隐藏的是一些不为人熟知的名字……今天我们先来认识其中一个：TRI-ACE。

要说到 TRI-ACE 这个公司，我们还应该把时间再往前退一点，从 SFC 时代说起。嗯，那个时代啊，真是波澜壮阔气象万千，无数英雄豪杰……（"砰"的一声，fei 头上起了个大包，DRAGON 一脸青筋的站在背后："啥时候了还在这里说书？"）OK，我们直接入主题。

首先要提到的是老牌游戏公司 NAMCO，有点玩龄的人都应该记得在 SFC 时代 NAMCO 的 RPG 名作《幻想传说》（《Tales of Phantasia》，后来先后在 PS 和 GBA 上复刻），然而实际上 NAMCO 只是个"挂名"而已，真正的制作者是日本テレネット（Telenet Japan）旗下的 Wolf Team。当初这款作品的名字是《Tales Phantasia》，而在 1992 年最初规划的时候容量预定也仅为 8Mb（只相当于 PS2 记录卡的容量……短短 10 年，游戏界的变化就天翻地覆啊……果然科技是第一生产力），但由于该会社无力承担 SFC 高昂的 ROM 卡带制造成本（……钱是第二生产力），唯有按照通行的做法，考虑委托一家大型游戏软件商发行。其中主导开发人员五反田义治的意见是属意当时以 DQ 系列横行 SFC 市场的 RPG 老厂 ENIX——不过很可惜，他不是老板。老板テレネット最终选择的是 NAMCO，对于这个决定，Wolf Team 的成员一开始就有了不满。

NAMCO 接过这个游戏正是风云变幻的 1994 年。众所周知当时的业界正处于关键的转折点，SONY 和 NAMCO 共同发表了合作开发 32 位游戏主机 PlayStation 的声明，但作为一个新来者，NAMCO 社长中村雅哉对 PS 是否能真的改变任天堂一家独霸的局面并不是特别有信心，于是原计划在 SFC 推出的《幻想传说》就成了 NAMCO 与任天堂两者之间保持交情的重要渠道，正所谓商场没有敌人或朋友，只有利益。而任天堂在这种时候为了稳住 NAMCO，不但放宽了软件限制，还提供了不少独有的技术，其中一项就是所谓超越 32M 容量极限的高密度卡带技术，可见老任对 NAMCO 的重视。

另一方面，NAMCO 对于《幻想传说》也非常上心，一再增加游戏容量，从最初的 8Mb 到 16Mb 再到 32Mb，最后干脆重金聘请女歌手吉田由香里演唱主题歌，开了游戏界歌手演唱主题歌的先河——理所当然的，《幻想传说》最后的游戏容量达到了 48Mb 这个史无前例的数字。游戏是变得有品质保证了，但问题是 Wolf Team 根本就不知道 NAMCO 的本意，什么任天堂 SONY 的纠缠也不关他们的事，只有一点可以肯定，Wolf Team 的所有成员对 NAMCO 一再更改企画书产生了极大对立情绪——每次更改之后都是他们要重新制作的耶，NAMCO 还要东插一下西指一下，这口气确实憋得有点厉害……于是在完成 SFC 版开发工作后几乎所有成员都立即脱离了日本テレネット……

1995 年 3 月，以五反田义治、则本真树、浅沼让等三人为核心，TRI-ACE 公司终于成立了（T、R、I 为这核心三人的姓氏首个英文字母，ACE 的意思则是"立于业界顶点的王者"——不过怎么看，这名字都像是自我催眠）。当时以 FF 为开路先锋的 SQUARE 正是春风得意，ENIX 对这个后起之秀深感头痛，因此对拥有强劲技术实力的公司正是求贤若渴。而 Tri-Ace 的成员之所以自立门户就是希望有一个自由的游戏开发环境，对于代理游戏开发一向不过问的 ENIX 显然是不错选择；加上五反田等人对 ENIX 最开始就抱有好感，于是双方一拍即合，从此，隐藏在 ENIX 之后的 TRI-ACE 正式开始了自己的历史。

1996 年 7 月，一款打着 ENIX 名头的 SFC 游戏登场了，这就是《星之海洋》（STAR OCEAN）——当然啦，我们聪明的读者也该猜出来了，游戏的真正作者是 TRI-ACE 公司。不知是有意还是无意，《星之海洋》与《幻想传说》的画面风格和系统几乎相同，为此受到了 NAMCO 的极力抗议，并大骂 ENIX 剽窃《幻想传说》的创意云云，最后还是因为 TRI-ACE 没有《幻想传说》版权而认输（真，真是太窝囊了！）。不过《星之海洋》作为一款同样有 48Mb 的 SFC 大作，在技术方面的表现让 ENIX 喜出望外。尽管《星之海洋》只卖出 25 万套，但 TRI-ACE 因为这个游戏受到了 ENIX 高层的重视，很快 ENIX 就决定重点培养这个新生力量。

1997 年，ENIX 正式加入 PS 阵营（据说 SCE 某位大老当时曾经热泪盈眶的指着天花板说什么"宛如头上顶着青天"之类）。为了保持公司的运营成本，ENIX 只保留了看家法宝《DQ》系列的核心开发团队 Heart Beat，其他的大部分游戏都是通过代理中小厂商作品来降低风险。这个时候制造了《星之海洋》成功之后的 Tri-Ace 地位迅速提高，成为 Heart Beat 之外 ENIX 最重要的制作公司之一。

1998 年 7 月，《星之海洋 2》继续打着 ENIX 的名字出场了，这次的画面和系统比起"传说"已经有了很大的变化，同时带有明显 ENIX 特点的战斗难度和完美收集要素也体现了出来，不少玩家都沉迷于挑战各种各样的搜集要素和隐藏 BOSS 之中，而当时的隐藏 BOSS 也是少有的高 HP 怪物。重重因素叠加，《星之海洋 2》成了该系列最成功的一作——当然，大家记住的，还是 ENIX 这个名字。

1999 年年底，正值 DQ7 宣布发卖前夕（然后 ENIX 照例又拖了 1 年……），玩家们正在翘首以待这款国民级 RPG 时，ENIX

却推出了一款全新的 RPG：《Valkyrie Profile》（《北欧女神传》，又有"北欧战神传"、"女神侧身像"等等奇怪的名字，这个在上期的《混沌谷》提过），全新的故事，全新的系统，美丽的画面，动听的音乐，使得这款游戏成为 ENIX 在 PS 上最华丽的作品之一（凡是说 DQ7 比它华丽的都去死），并获得当年计算机娱乐软件协会"第四次日本游戏大赏"中的最佳剧本奖。当各大厂商纷纷以 3D 技术作为游戏卖点时，《Valkyrie Profile》以自己柔美的 2D 风格独辟蹊径，营造出一个神秘而美丽的游戏氛围（还有另一个以 2D 成功的 RPG：《幻想水浒传》）。虽然《Valkyrie Profile》在日本销量仅为 30 多万套，但玩家都对这游戏给予了很高的评价，直到现在依然有很多人希望推出续作。但是就在玩家们称赞 ENIX 的创意时，没有多少人知道，制作这个游戏的，还是 TRI-ACE。

2003 年 2 月，《星之海洋》的第三作出品，虽然 TRI-ACE 依旧笼罩在 ENIX 光环背后，但是已经开始有人注意到这个恒星背后的行星了，尽管本作有多少不如人意的地方，《星之海洋 3》接近 50 万份的销量在不景气的日本市场依然算得上是胜利。从建立到现在，TRI-ACE 一共也只推出了"星海"系列和"北欧"两部作品，但并不能妨碍大家对它的期望。SQUARE-ENIX 公司日前宣布，RPG 新作《拉吉亚达物语》（Radiata Stories）即将推出，就让我们来期待幕后的 TRI-ACE 又能给我们什么样的惊喜吧！

火星图库

huo xing tu ku

嗯，浓缩了恶搞精华的火星图库今天起对外开放了——既然所谓火星，那万一出现过时的东西也可以逃避责任，哈哈~（不知道何谓火星的请参考《少林足球》里那句“地球是很危险的，你还是回火星去吧”）这里的东西其实大部分和游戏都没什么关系（众人：“得了吧，你这片地儿多少东西和游戏有关系？”）。也罢，以个人兴趣（这是什么诡异兴趣）为目的搜集的这些东西就是让大家看个开心，算是独乐乐不如众乐乐的体现吧？

那么接下来就让我们开始欣赏火星图库第一期的内容，本次的主体是——雕塑的幽默。

↓镇压

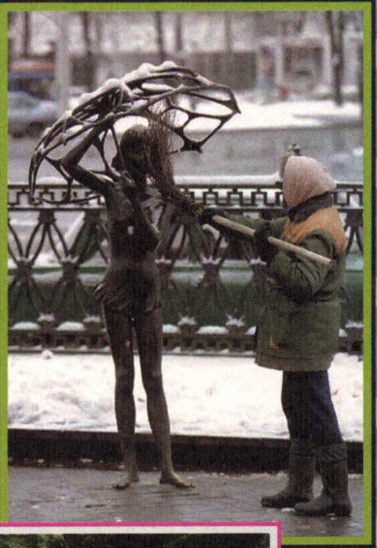
沙雕系列之一，作品很有点“天王盖地虎，宝塔镇河妖”的感觉。

↑思考者

我肯定创作者是在拿罗丹开涮，而城市规划者居然让这类似 KUSO 的东西就树起来了。

→街头少女

唉，大妹子这下雪天的撑把破伞多可怜，来，大妈给你扫扫……



↑大力神

这绝对是官方的杰作，哪个涂鸦者想弄出这么气势磅礴的一张图来那就是逆了天了。

←知己

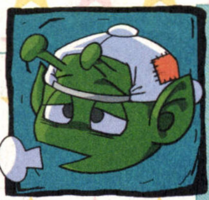
很想知道他们到底在聊什么东西……

→舞蹈

呃……这位菩萨姐姐（？），请问您在跳什么舞？

大杂烩特别版——勇气

短笛 zhanfan@cbigroup.com.cn



I already gave my best and I have no regrets at all（我已经尽了我最大的努力，所以我一点也不遗憾）

孔庆祥，一个长着龅牙、梳着50年代发型、唱歌走调到可以令河水倒流、舞姿就像犯了癫痫一样的21岁美籍华裔男青年，在今年1月30号美国时间的晚上一炮而红……那天晚上"美国偶像"节目中最不起眼的参赛者，孔庆祥在舞台上紧张的唱了一首瑞奇·马丁的《SHEBANGS》，对，当时他很紧张，歌声直接把在场的每一个人都逗的喘不过气来——痉挛似的舞步、中国味儿的歌词发音（后来有人评价已经很久没有出现过令观众笑声如此之大之长的节目了）。最后评委实在受不了，打断了孔庆祥的表演："你唱的也不好，跳的也不好，为什么还要来参加表演？""我已经尽了我最大的努力，所以我一点也不遗憾。毕竟我从来没有受过任何相关训练。"回答的语气出人意料的平静，说完后孔庆祥向评委鞠躬致谢，接着背起背包走下了舞台。谁都没有想到，就最后这两句平静的回答，让孔庆祥在一夜之间成为美国最热门的偶像！当天晚上转播他表演的3家网站其中一家在4天内点击率高达400万次，最后不得已关闭网站，又过了一天，狂热的"歌迷"迅速建起了一个孔庆祥的个人网站（www.williamhung.net），一周内点击率超过700万！无数女孩都在网上留言表示要嫁给孔庆祥，理由只有一个：他很诚恳，很可爱。

……我受打击了……

星辰 zhoubo@cbigroup.com.cn

公元2004年9月17日，就是孔庆祥君在美利坚合众国开个人巡回演唱会的那一天，我独在网上徘徊，遇见fei君，前来问我道："先生可曾为孔庆祥写了一点什么没有？"我说"没有"。他就正告我，"先生还是写一点罢；全美人民都很爱听孔庆祥君的歌。"

这是我知道的，凡我所观看的NBA比赛，大概是因为人品不好之故罢，观众热情一向甚为寥落，然而在这样的氛围下，能够调动全场观众激情的就只有他。我也早觉得有写一点东西的必要了，这虽然于美国人民毫不相干，但作为我们的同胞，却大抵只能如此而已。倘使我能够相信真有所谓"华人奇迹"，那自然可以得到更大的安慰，——但是，现在，却只能如此而已。

可我实在无话可说。我只觉得所听的并非音乐。无数个不断跳动却始终找不到key的声音环绕在我周围，使我艰于呼吸视听，那里还能有什么言语？长歌当哭，是必须在呕吐之后的。而此后一堆所谓追星媒体的赞扬论调，尤使我觉得悲哀。我已经出离愤怒了。我将深味这非音乐的悲凉，以我最大的理智去分辨所唱的究竟是何曲目，使它麻痹我的听觉。

对于孔庆祥，我实在无法再多说些什么，还是听听同人歌手们对他的评价吧（考虑到尊重歌手隐私权，下面仅以代号表示姓名）。

A君：孔庆祥君长的像我以前的上司……而且是好人，虽然他的歌唱的没我好，但是我胆子远没有孔庆祥君大。

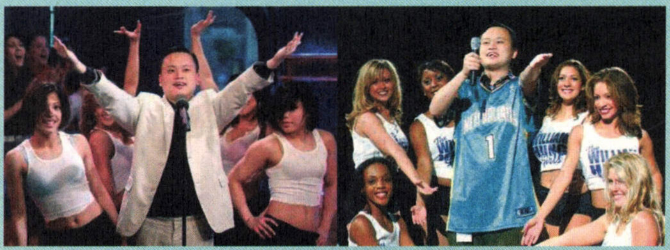
B君：完全是老美的恶搞，外加一点民族歧视成份，标准的炒作！！

M君：声音还蛮有特点啊……那个颤音~笑趴下了！！抓狂中……

Y君：我的人生观已经被改变了……

H君：很郁闷……胸口难受……有股莫名的压力感，有点喘不过气，脑袋瞬间空白，就算停止音乐，那BT的旋律也不停的环绕，难受的要死……

P君：其实唱的很用心，他努力想让听众们听的舒服……只是能力有限罢了。



"走音歌王"孔庆祥的迅速走红引起了从艺术界到娱乐圈再到专业评论人士再再到老百姓的巨大反响，争论主要分成两大派系——一边认为孔庆祥是在"丢中国人的脸"，像小丑一样取悦老外；另一边则坚持和孔庆祥自己一样的看法："用真诚来打动每一个人"。

正如同孔庆祥在那次令他一夜成名的《美国偶像》节目中遭到嘲笑之后镇静自若地说的一样："我已经尽力了，所以完全没有遗憾……要知道，我并没有接受过专业的训练。"尽自己最大的努力，用英语来说就是do someone´s BEST，能做到这一点的人其实并不多。除了需要极大的勇气之外，能够用真诚的态度去面对自己，面对评委，面对千千万万的观众，这才是老孔最有魅力的地方，这才是老孔走红的真正原因。

任何行业任何领域都不乏"特立独行"及"有个性"的例子，但"有个性"却不代表那个人是诚实的，是真诚的，老孔初涉演艺界，刚刚杀青一部电影，他用他的真诚打动了剧组里的所有人，数位资深的老演员都对老孔评价颇高，认为这个年轻人非常诚恳，非常聪明……

不管怎么说，在市场决定一切的年代，孔庆祥的确成功了，他的首张个人专辑《Inspiration》在美国发行首周即热卖3.8万张，空降BILLBOARD专辑销量榜第34名，勇破由大提琴家马友友保持的第58名的最好成绩。你不得不承认他的成功，同时你也可以认为他的成功是建立在出卖自己的尊严之上的，但你绝不能否认，在他成功的因素当中，有勇气敢于表现自我、真诚面对众生的做人态度才是占据主导的影响。

时代呼唤真诚，呼唤人们抛去虚伪的面纱，简单、真诚地做人，做出真正的自己。

CLOUD zhengzx@cbigroup.com.cn

不知道什么时候，一股"威廉姆斯黄"的妖风在编辑部里轰轰烈烈刮了起来，虽然时间不能确定，但可以确定的是——这风是星辰那厮刮起来的。

大约也就是某个周末加班的时间，正在大家到了一个疲劳的限界点时，星辰突然很神秘很神秘的对我们说："我在服务器上放了一首歌，去听！""什么玩意？""提神的！很提神喔！"

"……"于是大家将信将疑的戴上了耳机，20秒之后就再没人能说出话来。直到几分钟后终于由DRAGON喘出一口气："我靠！这是什么啊？"

"目前美国最走红的华人歌手，全美歌曲排行是华人里最高的，已经要开全美个人巡演了。"星辰流利的报道。

所有人都一起喷了口血："啥？最高排名？这个？"

"威廉姆斯黄，中文名孔庆祥，"星辰怪笑着，"服了吧！这逆天的歌声！"

"天会不高兴的……"

第一次，这歌声令编辑部的人感到了自身语言知识的贫乏，当DRAGON提议要为他做个总结的时候，大家竟然全都冷场了片刻。所有人都尝试过把他翻唱的几首歌连在一起听完，但发现没人能做到。

不管怎样，黄哥的歌声起到了一个当头棒喝的效果，当连续熬夜已经不支的编辑们昏昏欲睡的时候，这位威廉黄哥哥的歌声就会不停被不怀好意的人在大家最麻木的时候放起，每次总会让所有的人都趴在桌子上，抱着头并且肩膀颤抖个不停，不知是哭还是笑，伴随着惨叫："谁啊，又在魔音穿脑！"

这个时候，罪犯（任何人都是罪犯，没有无辜者）就会抬起头，一脸邪笑："今天，你庆祥了没有？"

fuxf@cbigroup.com.cn fei

“有一个好消息和一个坏消息。”monkeyking 说，“你想先听哪一个？”

“随便吧……”

“那两个缺失的条目，我还是没有找到。”

“我靠！……呃，那好消息呢？”

“这个已经是好消息。”

“……好吧，坏消息是什么？”

“你听到我说‘这已经是好消息’的时候还觉得这不算坏消息么？”

“……靠，耍我很有趣是吧？”

“哗哈哈哈哈，紧张工作之后总要有什么来调剂一下嘛。”

“工作之后？你是说你的东西都完成了吧？嗯？拿来！”

“哈哈哈，今天天气真好……”

“好你个大头！交货来！……喂喂，说话！喂！！”

RPG大辞典（五）

翻译：monkeyking

オ行（续）

●幼なじみ【儿时玩伴】

RPG 里角色人际关系的一环。尤其是在恋爱类 SLG 游戏里，100%的主人公都会有一个青梅竹马的儿时玩伴。

女性的话，无一例外都是美少女，往往纯情、怀旧。老是会念叨一些玩家家酒时主人公所说的甜言蜜语，或者偷偷收藏一个儿时的定情信物。

男性的场合，大多是热血憨厚的豪放男子（大概因为男人对这类同性比较容易接受？），成为主人公的副手等死党。如果女性和男性的玩伴同时都有的场合……等着看一场悲悲切切的三角恋吧（这种场合还很容易与男性玩伴反目成仇，如 FF2 和幻想水浒传 2 里都有这种情况）。

有一段时间就是“青梅竹马”的代名词，我就不用说她是谁了吧

●弟

弟弟。主人公的弟弟。RPG 里人际关系的一种。因为主人公几乎都是男性，所以主人公和弟弟的关系又和妹妹有很大不同。

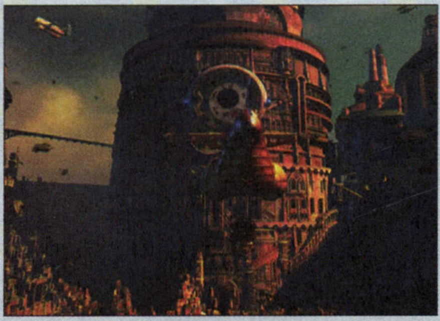
一种类型是典型的“愚兄贤弟”，相比起老实憨厚的主人公，弟弟则是人小鬼大，一副看透事故人情的腔调，不时还会故作天真地发问，把哥哥和未来的嫂子弄的满脸通红。尤其是兄弟年龄相差不大的场合，哥哥是主战人员，弟弟是军师的组合很多。

另一类则是正太的典型。粉嫩粉嫩的超级可爱的小男孩，成天离不开哥哥，妩媚起来一点也不输给妹妹，令所有正太控（多为没有亲身经历过家里有个小男孩是多么恐怖事件的女性）得到极大满足的角色典型。

典型台词：“哥哥是世界上最了不起的人！”

●お城【王城】

王族居住的城堡。大多数场合，都是非常开放的建筑。平头百姓可以直接穿堂入室去参观王族的生活，王族也多半会亲切的回答问题，甚至宝箱也任君开启——这种风气下的国家竟然也有犯罪的话就很不可思议了……相比之下主角一行倒是最接近犯罪边缘的人。如果是敌人的王城，则肯定是九曲轮回复杂得令人怀疑这些人怎么在此生活的迷宫。



FF9 里的王城算是非常豪华的了，不知道 FF12 里是什么样子？

●お使いイベント【跑腿剧情】

国王或者村长、街道的居民拜托主人公的强制任务。通常是去某某地点带回某某东西，或者把某某东西送去去某某地点。而且不完成的话游戏无法进行。这一类就叫做跑腿剧情。玩多了 RPG 的玩家都较为反感（极端一点的是“从×××点领到任务后去××××完成，再把从××××拿到的东西拿去×××××处交给某人，这个人又会让你去××××××……”）。

不管主人公多么强大，也必须乖乖地听从一个小小草民的请求。这大概就是主人公之所以能成为主人公的原因之一吧。

●落とし穴【落穴】

迷宫里常见陷阱的一种，和陷阱的区别在于，掉下去以后会掉到下面一层。有最初可以看见和最初看不见的两种。后者的场合，会使得本来地形单纯的迷宫难度飞跃提高，一般设置落穴的地形特征是很宽广很平坦的阶层。也有不少宝物必须从落穴下去才能拿到。

●斧

RPG 里最常见武器之一。和剑、枪、弓并列的四大名器之一。共同特征都是威力巨大但重量沉、命中差。有单手使用的短柄斧和双手使用的长柄斧两类。

虽然在多数 RPG 里都是常规武器的最强威力，但是大概因为容易和砍柴工具联想起来，显得有些土气，大多数场合都受到很悲惨的待遇。（“勇者的剑，好帅！”——“勇者的斧头……这是什么？”）使用斧头的角色也常常被刻上丑男的标签，一辈子背负光棍的宿命。

☆使用例☆

请问，你掉下去的是金斧还是银斧？

看见没，拿斧头的同伴就是这样……

●お姫样【公主】

中世纪 RPG 里必定出现的角色。只要有国王、皇帝，就必定会有公主。大多数都是清纯可怜、足不出户的大家闺秀，而且不少身上藏有恶人想要的惊天秘密。在表演上最活跃场面往往只有被恶人捉走和被主人公救下时候。

少数公主是女强人型，性格好胜，体力健壮。这一类公主则是肯定加入队伍的角色，而且会和其他女性角色争夺主人公。

FF9 里的达加公主，前期是柔弱派，后期是女强者。

●思い出の教会【回忆的教会】

在 SQUARE 的 SRPG「Bahamut Lagoon」里出现，RPG 史上屈指可数的充满憎恶的场所之一。主人公ビュウ和恋人ヨヨ约会并且海誓山盟的场所。

但是，此后ヨヨ在这里对另外一个男人说了同样的话，并且在这个地方和主人公分手，当着主人公的面和另一个男人做出亲昵举动。二周目的玩家，大都会用雷魔法把这个教会劈得不留痕迹吧。

关联词语

SQUARE 三大恶女、ヨヨ、Bahamut Lagoon

●おやじ【父亲】

DQ5 里的帕帕斯，为了儿子的成长而牺牲的悲情角色。

主人公的父亲。RPG 里人际关系的一种。

大多都在主人公幼年或者诞生前死去、或者出发旅行。追寻自己父亲也成为不少主人公出发冒险的动机。活着的话，大多会是主人公以上级别的强力 NPC，在绝妙的时机出现拯救主人公的危机，然后又在绝妙的时机死去将遗志托付给主人公。

相比兄、弟、姐、妹等人物关系，战斗力最强，但加入队伍的几率最低。(如果有哪个 RPG 里能够爷爷、父亲、儿子三代同堂参战的话，那便是逆天了呀)

サ行

●最强装备【さいきょう-そうび】

严格地说，"最强装备"仅仅只是该 RPG 里的最强装备。

身为所有的 RPG 玩家都梦想得到的东西。具备该游戏里最高攻击力的武器、最高防御力的防具。基本上拿到这些东西以后玩家就可以和战战兢兢小心翼翼的日子说再见了。不过这往往也意味着游戏快要结束了(经常有玩家此时会转头冲回去虐杀杂兵泄愤)。

最强装备和敌人的能力对比很大程度上反映了该游戏的难度。在有的 RPG 里最强装备近乎无敌，有的 RPG 里就只是数字的多少增加而已。

早期的 RPG 里最强装备一般都藏得比较隐密，要在最终迷宫或者完成特定得剧情才能得到。由于那时候的攻略资讯不像现在这么发达，靠自力得到最强装备往往很不容易，"最强装备"也因此罩上了"传说中的装备"的神秘色彩。而近年来的 RPG 里已几乎是必定可以得到的东西。成就感也多少因此打了折扣。

随着 RPG 角色武器的多样化，最强装备和专用装备往往同义。角色的最强装备大多不能混用，如果让女祭司扛上一把骑士枪那是不可想象的。

关联语

最弱装备

●最弱装备【さいじゃく-そうび】

正如字面意思显示的，最为贫弱的装备品。不单指数值的低下，而是指实际使用效果的糟糕。例如数据虽好但伴随诅咒、混乱等不利效果的武器，在关键时刻的反水令人恨不得赤手空拳还好些，而且往往装备上就很难取下。也有不少单看数据比最初级的小刀还弱，毫无疑问是最弱的武器防具。但这类装备的高风险一般也带来相应的回报，如经验加倍金钱加倍或提升能力值等等好处。(例如皇骑 2 里的汗臭装备)

●音乐欣赏模式【サウンドテスト】

可以欣赏游戏中使用曲目的模式。一般都是在 OPTION 里就可以直接选择，也有的必须在游戏中使用特定设施或道具才行，从 RPG 到 ACT、SRPG 等不同类型都不鲜见(尤其是 SLG 和射击游戏最常见)。

但近年来的 RPG 大多削除了音乐欣赏模式，有保留的也不能欣赏全部曲目，据说这样作的理由是为了维护相关音乐 CD 的销售……无奸不商，无商不奸。

●坂口博信【坂口博信さかぐち-ひろのぶ】

FF 系列的生父，特征是上唇的胡子。

小胡子坂口先生，说句话就能让业界紧张的人物。

事迹 1：通过 FF1 孤注一掷的成功挽救了当时弱小的 SQUARE，并徐徐成长为影响主机命运的大软件企业。FF 系列也成为和 DQ 并列的金字招牌，伴随着 SQUAUE 进入该社的全盛期。

事迹 2：FF7 的成功掀起了 GAME 演出电影化的潮流，从此 CG MOVIE 成为 RPG 的必备之物，也因此大大加快了 GMAE 制作成本的上涨速度。

坂口最后一次豪举是那个众所周知的全 CG 电影，然而这次他输了，连带着 SQUARE 数年中被巨额亏损压得抬不起头，直至最后与 ENIX 的合并，不能不说这 3 次事迹都对 GAME 业界产生了深远的影响。

成也坂口，败也坂口，无论如何坂口博信都是直接影响了一个大企业命运的牛人。

●酒场【さかば】

酒馆。不要和烟酒专卖店的那个"酒店"混淆。这里的精彩之处，不在于有多少名酒，而是在于堂子里形形色色的酒客。基本上中世纪风格的 RPG 都会存在这个场所，很多都只在夜晚开启，成为大人们的社交场所，交流关于冒险的情报。豪放一点的 RPG 里还会做出陪酒女郎和舞女。(此时的酒馆与"夜总会"同义)

酒场同时也是雇佣同伴的场所，无论什么样的人——从豪迈的战士到仙风道骨的魔法师乃至不沾烟火的精灵——三杯酒下肚就好说话了。早期的 RPG 里酒场还代理队伍伙伴交替的业务，从主力部队替换下来的伙伴就丢到酒场里喝酒去——酒费自理。

部分酒馆同时也提供住宿，亲切的还会让玩家指定起床的时间，此时的酒馆性质又与驿站接近了。虽然大多数日式 RPG 的队伍成员都在 18 岁以下，显然未到喝酒年龄，但是有良知的酒场老板并不多……当然一路烧杀抢掠而来的主角他们也不是什么好鸟……

酒馆里的人物是形形色色的，从英雄到通缉犯。

●传说系列【Sagaシリーズ】

Saga 是故事、传说之意。虽说国内大多音译为"浪漫沙迦"。SQUARE 的 RPG 大作群里仅次于 FF 的人气系列，以自由剧本、MAP 移动系统、LP 系统、熟练度、技能见切为系统特征。原点是 GB 上的魔界塔士 Saga，到后来分化出了系统上各有特色的 Romancing Saga 系列、Saga Frontier 系列，以及最新的 Unlimited Saga，一共 9 部作品构成了庞大的系列。

然而最新作 Unlimited Saga 口碑、销量皆不佳。到本文成稿也还没有公布新作的消息，这个原本和圣剑传说一起作为 SQUARE 镇社三宝之一的作品，如今的风光也已经大不如前了。

浪漫沙迦的最新一作，希望不要是遗作……

●昨晚过得很开心吧?【さくや-は-おたのしみ-でしたね】

DQ1，让勇者与被勇者救出的罗拉公主一起在旅店过夜后，次日早晨旅店的主人会突然说出这么一句话。作为游戏史上的经典发言留在了人们记忆里。

●杂鱼【ザコ】

炮灰之意。在地图或者迷宫中随时会遇到的普通敌人。己方可以逃跑，能力弱小，击倒与否对于剧情也没有任何联系。虽然看起来很不起眼，实质上是主人公队伍获取经验值、金钱、道具的最主要来源。因此杂鱼可说是牺牲自己成就主人公们的自我牺牲者……虽然未必是它们自愿，其实也可能是它们没有逃跑指令也说不定……

史莱姆，这就是最典型的杂鱼了。

●杂鱼战【ザコ战】

"量大于质"的战斗。为了提升经验值和金钱而必须进行，一个 RPG 里没有杂鱼战是不可想象的。

●支线剧情【サブイベント】

与游戏主线剧情通关无关，可完成可不完成的支线剧情。RPG 增加可玩性、延长游戏时间、增加隐藏要素的主要手段之一。完成这类剧情大都可以得到诸如隐藏装备等作为实质性的奖励，从而使得多数玩家不会放过支线剧情的完成。

对于支线剧情的剧本驾驭也是考验游戏剧本作者功力的所在，高明者会利用这些支线来对于主线剧情进行补充说明，水准一般者就仅仅只是散乱的任务而已。

一定会将全部支线剧情完成的是 RPG 狂热玩家，绝对不玩支线剧情的也是 RPG 狂热玩家。

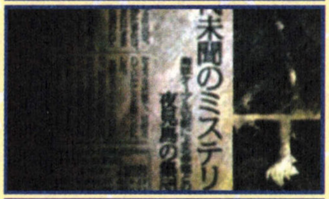
(未完待续)

既然月色正好，那么我们的话题首先从恐怖游戏开始吧~本月几款新公布的大作中，最有趣的一个应该就是——SCE的恐怖游戏续作《SIREN2》发表！

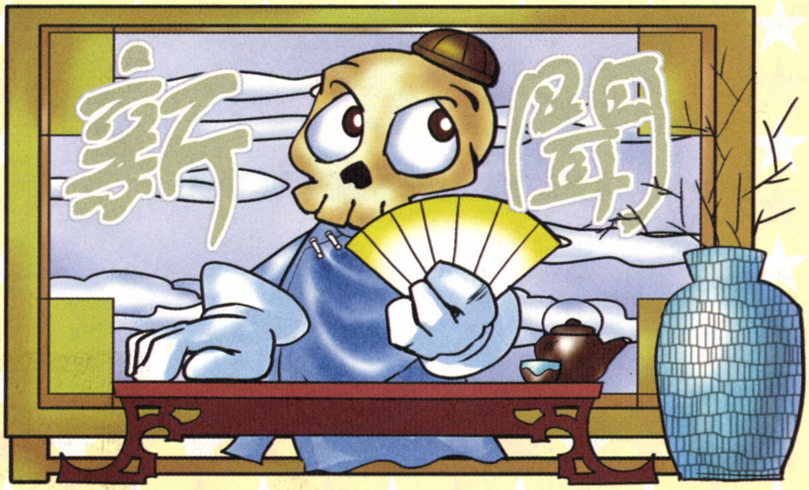
这里顺便澄清一下，由于前作中敌人的名字是“尸人”，而游戏名字“SIREN”的读音也和“尸人”相近，所以不少人都以为这款游戏名字就是“尸人”，事实上“SIREN”是“塞壬”的意思，即希腊神话里用歌声魅惑人的海妖，一代里的设定就是人类如果听见塞壬的歌声又喝了红水就会变成尸人。如果一定要说名字的话，那SIREN中文版的译名“死魂曲”倒真的满不错。

唔，扯回来说吧。这次公布的SIREN2，预定发售时间是2005年，游戏舞台转为日本近海的另一个小岛“夜见岛”（这名字真有意境，怎么看都不吉利……），在29年前的一个夜晚，发生了所有居民无故消失的神秘事件，随即成了荒岛。但在2005年某日的零时零分，海洋再次变成了红色，死魂曲再度响起，失踪的居民也再度归来……

游戏中玩家的自由度又有提高，而使用角色中甚至包括全副武装的士兵，可见敌人也强悍到了什么程度。这次除了老朋友“尸人”之外我们还要迎接另一个种族“暗人”。暗人唯一的弱点是怕光，所以玩家可以用手电来驱逐它们。但是不要忘记，前作中开着手电行动的话我们死得有多惨——那些尸人狙击手的枪法简直是奥运选手级别的啊！所以这次玩家可能将会面临两难选择：是关上光源和暗人打呢，还是打开光源和尸人卯上呢？好在根据目前的情报，暗人和尸人也并非是同盟，或许玩家可以在此找到漏子？真是阴暗的世界啊……



说起“阴暗”，另一个世界观阴暗的游戏《影牢》也要出续作了，TECMO公司日前宣布以公主アリシア（阿丽西亚）为主角的《影牢2》将在今冬正式发表，这个游戏的前作就是以设置陷阱为新颖卖点的，看来这位倒霉的アリシア公主也要学习做滚木擂石。很遗憾现在没有图片，所以想要看美女的玩家还是去看TECMO的另一个美女游戏《DOA极限版》吧。



每月评述台

大家早啊，拿到这本书的时候估计这中秋也差不多快到了吧，瞧这月亮多大多圆啊……欢迎来到才语游言的最后两页——没错，就是最后两页。后面那厚厚的一叠乃是卷末特辑·《幻想水浒传4》的完全攻略，哇哈哈哈，才语游言总算不用每次都垫底了……啥，问我这两页是什么？哦，忘记介绍，这是改版调整中的业界新闻局，鉴于完全没有时效性可言的现实，所以呢现在它就被在下改成以新闻为基础的胡说八道栏目了。先生们女士们，欢迎光临每月评述台。

预定于10月7日在XBOX上发售的[3D格斗游戏《死或生极限版》]，号称是死或生1、2代的强化版，日前TECMO放出了新游戏图片……这次他们直接把沙排的服装套到了极限版里面，再加上诸如体操服之类的恶毒玩意，这分明就是强行从XBOX男性玩家口袋里抓钱啊！（短笛：“你就说你玩不玩吧！”fei：“玩！当然玩！”）

让人喷血的沙滩排球格斗……

TECMO你们到底要做什么游戏?

说到XBOX就顺便提一下，日前国外BBS上流传一张据称是XBOX2的手柄测试版的图片，真假不论，这玩意看上去是在模仿PS2的手柄嘛。

OK，下一个。“SQUARE-ENIX会社正式确认，RPG名作《半熟英雄》的续篇[《半熟英雄4·7人之半熟英雄》将在PS2上发表]”，得，又是个续作。不过这次可以实现100人对100人的大混战（其实这似乎不是什么卖点吧，当年PS时代“鬼魂力量”就千人对千人了）与最大3对3的蛋兽对决。您说这S-E好歹也是个业界巨头，怎么就不能想点新东西呢？

不过S-E还不是完全不厚道，由tri-Ace公司所制作的RPG新作《Radiata Stories》（福射物语）将由S-E代理，并于2005年春发售，目前还没有关于这款游戏的更多情报，但不要小看tri-Ace这个公司，它以前推出的游戏基本是由ENIX代理的——《星之海洋》系列和《北欧女神传》！所以大家尽管放心，品质还是有保证di——对了对了，有传言说国内同人汉化的《北欧女神传》进度也已经到了后期咧，同人真不容易……前段时间还出了这么一档子事：今年年初，国外几个玩家自行开始了把SFC的RPG名作《超时空之旅》制作成3D版的行动，从他们先后公布的预告片和画面来看，这个“同人游戏”素质之高决不逊色于任何一流大作！但树大招风，终于S-E朝他们发出了要求终止开发的函件。所以同人汉化的日子还真是不好过啊……或许就像以前《游戏日》登过的一篇文章提到的，被官方招安才是出路?

英姿飒爽克鲁诺，画面极其出色

这个应该是那位魔王吧

先喝口水，接下来是中场休息时间，不要走开，广告之后马上回来唷！

最近文化部下了个通知，有数款网络游戏因血腥暴力或其他原因将被查禁，但其中号称“世界第一网络游戏”的《无尽的任务（简称EQ）》怎么看都不象是危害青少年的……不过中国台湾的游戏商可是把《分裂细胞》翻译成《无尽的任务》，而《分裂细胞》是带有部分扭曲我

国形象内容的——所以我们推断，这是一次误杀，"优秀"的港台式译名干得太棒了……就象当年把DQ翻译成"勇者斗恶龙"一样。当然后来的理由是"非法出版"，那就不说什么了。

而在这次的查禁名单中，《生化危机》的名字居然赫然在列……当然"生化"里肯定有血腥暴力的场面，但作为"网络游戏"被禁这也太幽默了点。不过还好的是，《生化危机4》放出新开发画面，证明仍在好调进行中，这个越来越像奇幻题材的恐怖游戏最新作，已经确定是LEON再度英雄救美的故事。完全没有了以往"生化"的影子，敌人与其说是丧尸更不如说是恐怖分子。我们只需要把生化4当成好莱坞电影看就行了……不久前发生的俄罗斯人质事件（说起来这次真是够惨，算近代史上反恐斗争中最黑暗的一幕吧）在网上有新的话题，就是如果美国遇到这种事会怎么办？有网友答曰："恐怖分子会朝美国要求巨额赎金、要求释放某恐怖组织首领。美国政府和恐怖分子进行谈判，特种部队屡次偷袭未果，最后恐怖分子和首领拿着巨额赎金胁持人质乘波音747离开，但747上有一个肌肉发达的酷哥在美丽空姐（这个空姐可能是CIA或FBI的卧底）的帮助下将恐怖分子全灭……"唔，不必当真，单纯讽刺好莱坞模板而已。

身份不明的大叔，让人想起《加勒比海盗》

Leon 继续英雄救美，好差事

……咳，当然啦，好莱坞模板用得好的时候还是非常卖座的喔（背后的电影狂DRAGON阴笑一声走开），最典型一个例子就是MGS系列，目前3代也即将推出了，明显是今冬一个极大的看点。

SNAKE 的任务似乎就不是好差事了

KONAMI则趁机公布了所谓的"《MGS3》豪华版"，包括游戏光盘一张，小册子一个，特典影象DVD一张，1/144的模型一个——这东西居然要卖13440日元，折合人民币差不多小一千块钱，估计没什么人会上当吧？（……转身看见CLOUD在认真的数自己的钱包……）不过DRAGON也一直在翻来覆去看自己那套刚到手的幻想水浒传4限定版画集，并且试图买战国无双猛将传的限定版，未果——好吧，什么是限定版，就是限定fans购买的版本！

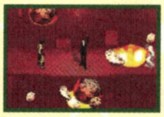
说到战国无双猛将传，光荣最近几年给人的错觉就是一直在拿"无双"系列挣钱，而有一个几乎被人遗忘的经典游

甄姬乎？浓姬（归蝶）是也

戏也在最近被光荣拉了出来：著名历史题材SLG《决战》系列第三部即将上市！发售时间定为11月25日。《决战1》的背景是从决定日本战国局势的关原之战开始，而《决战2》直接就跳到了中国的三国时代，而且诸如"刘备和曹操为了争夺貂蝉而展开战争""大妖术师诸葛亮"这样的恶搞剧情实在让人觉得非常○○xx（monkeyking："你就当它是个玄幻游戏吧……"），这次《决战3》终于回到了日本战国，玩家也终于可以操作织田信长、上杉谦信、武田信玄等风云人物纵横沙场。

虽然说光荣炒冷饭的技术相当不错，但最近炒冷饭最疯狂的，恐怕还是要算SQUARE-ENIX公司，FF7的利用价值估计快到极限了……我们来看几条有趣的关于FF7的消息。

首先，手机网络游戏《最终幻想7·危机之前》——也就是所谓的FF7前传，日前进行了第一次外测。由于当初FF11外测时每天只有1万多人登录，所以S-E这次对一个冷饭手机游戏没有太在意，不料测试首日的登录用户居然超过160万！高峰期每小时登录用户超过16万！这，这就是FF7！——所以，系统玩完了，测试中止。S-E宣布，第二次外测将于9月24日进行，希望这次他们能做好准备。



然后是大家都更关心的FF7电影版，9月4日，《最终幻想7·圣子降临》在威尼斯电影展进行了放映，此次放映时间为30分钟，然后很快的，放映的内容开始在网络上流传——为了不打扰大家的期待就不公布具体内容了。不过，就象我上期说的，作为一部60分钟的CG影片这公布的内容也太多了点，继续下去，估计还没公映，除了结局估计大家都能猜到了。

另外影片中CLOUD所使用的手机"Panasonic P900iV"也在9月16日发售，手机内置摄像头，售价约合人民币2000元，真想知道松下给了S-E多少钱……希望这手机销量不错，虽然不支持大陆网络，有条件也可以买一个改频之后当小灵通使（大笑）

这也算现实和梦幻的交界吧？

至于说到销量，KONAMI的WE8则更加搞笑，在创造了首日出货量100万的奇迹后销量猛然就停滞了——目前为止，WE8销量为——100万零9千套……新公布的以WE8引擎开发的WE新系列"WE8·亚洲冠军联赛"倒吸引了很多中国玩家的兴趣，因为这个以东亚联赛为主题的游戏里收录了中国的中超和中甲全部球队！可惜依然没有实名化，所以我们只能看到诸如"申上英特"、"辽连狮乐"、"京城摩德"这种奇怪的名字。

最后是来自我们的亲密合作站点PCHOME的新闻~

9月5日，AOC上海第一届实况足球俱乐部杯赛在上海百脑汇正门口展台圆满落下帷幕。本次共有6支俱乐部，30名选手参加了比赛，几乎包含了所有今年上海地区重大实况赛事中获得过优异名次的好手，可以说代表了上海地区的最高水平。

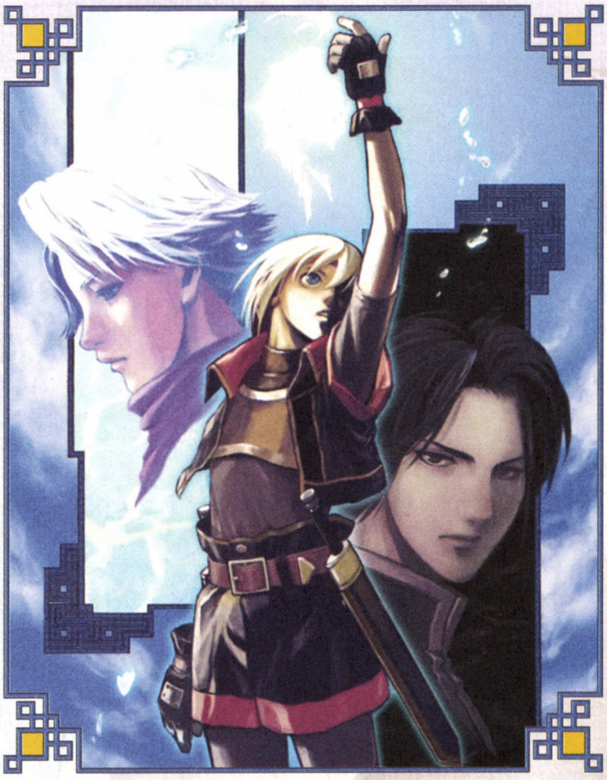
本次比赛是由PCHOME发起，艾德蒙电子全程赞助的地区年度电子竞技重大赛事之一，是上海地区第一次在户外举办的大规模实况足球主题活动。比赛采用PS2版的WE8游戏软件作为比赛平台。显示设备得到了以拥有知名显示器品牌AOC而广为人知的上海艾德蒙电子科技的大力支持。比赛中采用多台AOC最新款的液晶电视机、等离子电视作为显示设备，通过色差端子接入信号后的高清晰画面令人震撼。

比赛上午是采用的抽签淘汰赛制，6支俱乐部中，胜出的是"BEST-WE"、"魔术空间"、"SUNNY LAND"。下午一上来进行的是3个俱乐部间的循环赛，胜出的是"魔术空间"和"SUNNY LAND"。而"BEST-WE"两场比赛都是2:3的小比分落败，导致不能进入决赛。最终的决赛在"魔术空间"和"SUNNY LAND"之间进行，在经过了近2个小时的激战后，"魔术空间"最终以5:3的总比分胜出，捧走首届上海实况俱乐部杯。俱乐部中两位代表上海参加过北京全国实况大赛的周良和杨才中为奠定胜局起了关键作用。

组织方赛后表示，举办类似活动的宗旨就是为了推动实况足球这项电子竞技运动项目的开展，提高国内玩家多参与各项比赛的积极性，更好地体现出竞技运动通过人与人之间的不断交流、对抗来提升自身的潜能的精神。本赛事作为上海实况界承前启后的重要环节，标志着由PCHOME组织的上海实况比赛活动步入了一个更成熟的发展阶段。

另悉，第2届上海地区实况俱乐部杯赛和第一届上海地区实况8个人赛正在筹划中，不久就将在game.pchome.net上公布具体进行情况。

➜➜➜OK，本月才语游言就废话到这里，请往后翻进入幻想水浒传4的世界。



幻想水滸伝IV GENSOSUIKODEN

典藏攻略特辑

文:太阳黑子工作室·全能的调停者 &CLOUD　责编:CLOUD

PROLOGUE

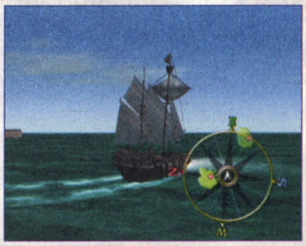
漂浮于茫茫大海中的群岛诸国，
那里有着独立的都市和国家，
它们之间时而互通贸易，
时而又会发生一些摩擦和争端，
丰富的海洋生活就这样一天天过着
在群岛诸国中有个名叫盖恩的国家，
少年阿雷正是其海上骑士团附属海兵学校的学员，
明天就要迎来海兵学校的毕业典礼了，
阿雷正与他青梅竹马的好友斯诺
以及海兵学校同期的训练生塔鲁、凯尼斯、波拉
还有珠儿等人在海上进行最后的训练，
而最后的试练似乎正在慢慢靠近……

系统篇

基本操作

方向键	项目选择/角色及船的移动
左摇杆	项目选择/角色及船的移动
○键	决定/对话/调查
×键	取消/移动中按押为步行
□键	调出菜单/战斗中打开或关闭人物头像
△键	航海时打开海图
L1 键	切换视角(第三/第一)
R1 键	角色及船移动中加速,世界地图上同样有效
R2 键	切换地图显示方式(无/右下/全屏)
右摇杆	转换视角
SELECT 键	未用到
START 键	剧情中暂停

补充说明:控制船时,↑为加速,↓为减速,左右为转舵。使用 L1 键可以切换主人公视角为第一人称主视角或普通的第三人称视角，主视角时的控制可以在游戏主菜单当中的“设定”一项之中更改,具体见下文。同时按住 L1+R1+SELECT+START 四个键几秒钟即可重启游戏。



菜单说明

在标题画面有两个选项:
NEW GAME——开始新游戏
CONTINUE——读取存档

开始新游戏之后可以为主角起名:
ひらがな——平假名
カタガナ——片假名
英数记号——英文、数字及图标
起完名字后选择“决定”,进入设定菜单。

本设定菜单在游戏正式开始后,按□键打开主菜单也可以随时设置。

メッセージ表示(信息表示)	顺送り/一括(顺序显示/一起显示)
主观カメラモード(主视角模式)	见回し/フリー(旋转/自由移动)
振动设定	ON/OFF(打开/关闭)
スクリーンアジャスト	画面位置调整
サウンド出力(声音输出)	ステレオ/モノラル(立体声/单声道)
BGMボリューム(背景音乐音量)	小←——→大
效果音ボリューム(效果音音量)	小←——→大
音声ボリューム(声音音量)	小←——→大
主人公の声(主角声音)	声 A/声 B/OFF(声 A/声 B/关闭)

主菜单说明

道具	使えるもの	可以在地图上使用的道具
	装备できるもの	能够装备的道具
	封印球	可在纹章屋中购买并将其内的纹章寄宿在角色身上
	纹章片	可在锻造屋内将其锻造于武器之上,详情见下文
	素材	交给特定角色可以制作防具等物
	骨とう品	可在鉴定屋中鉴定的房间装饰品,一般名称前带有"?"
	交易品	可在世界各地的交易所中根据物品差价的不同进行买卖
	その他	其他道具
	すべての道具	查看全部道具
	だいじなもの	关系故事发展的关键物品
纹章	角色的头、右手、左手三个部位都可以装备一种纹章,除特定角色固有的纹章之外,其余的均可在纹章屋中寄宿或更改。纹章魔法共有4级,每个等级都有不同的使用次数,在角色状态画面中以太阳标志和4个数字表示。魔法的使用次数在休息及使用道具后可以回复(详情见下文)。	
装备	角色的装备分为头、身体、手、脚四个部位,可依次分别选择装备,也可使用"お劝め装备"来自动装备当前持有的最强装备。	
强さ	查看角色的各种能力,按○键可以在三页之间切换。	
队列	调整战斗时各角色的位置。	
设定	同上"设定菜单"。	
碇泊する/出航する	航行时出现的指令,"碇泊する"为切换到船甲板画面,"出航する"为切换到航行画面。	
セーブ	航行时出现的指令,记录。	

战斗画面

1.战う——选择战斗指令

1-1 攻击:以武器进行普通攻击

1-2 防御:减少敌人攻击的伤害

1-3 纹章:使用纹章魔法

1-4 道具:使用道具

1-5 协力:使用协力攻击(如果有的话)

2.逃げる逃がす——在战斗中逃跑,几率低,BOSS战无效

3.お金——给敌人金钱以回避战斗

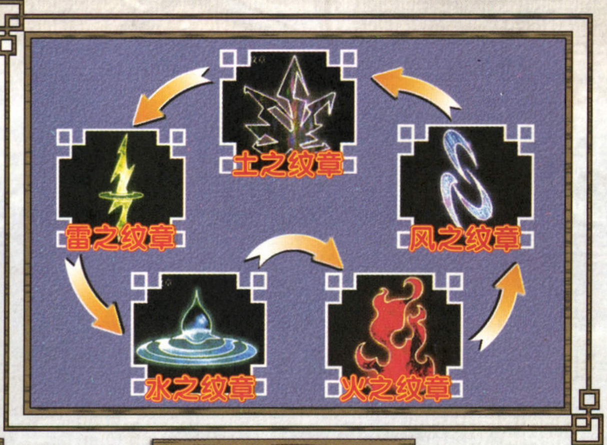
4.全员——主人公集合全员之力,攻击敌全体(有根据地之后)

5.おまかせ——全员自动进行武器攻击

6.交代——更换其他同伴上场战斗(有根据地之后)

纹章系统及战斗系统

纹章系统主要体现在纹章魔法的使用和海战时纹章炮的配置方面。主要的纹章属性共有五种,分别是土、雷、水、火、风,这五种属性相生相克,要善于利用其相克原理来赢得战斗。



魔法纹章

纹章名	备注	纹章名	备注
罚の纹章	发动罚魔法,主人公专用	土の纹章	发动土属性魔法
火の纹章	发动火属性魔法	大地の纹章	土の纹章的上位纹章
烈火の纹章	火の纹章的上位纹章	雷の纹章	发动雷属性魔法
水の纹章	发动水属性魔法	雷鸣の纹章	雷の纹章的上位纹章
流水の纹章	水の纹章的上位纹章	瞬きの纹章	使用瞬移魔法,ビッキ-专用
风の纹章	发动风属性魔法	ソウルイ-タ-	使用噬魂者魔法,テッド专用
旋风の纹章	风の纹章的上位纹章		

一般纹章

纹章名	备注
スカンクの纹章	不会受到敌人的单体攻击、エレノア家院子的宝箱可以取得一个
倍返しの纹章	给予敌人的伤害和自己受到的伤害都变为原来的2倍
见切りの纹章	反击率上升
おくすりの纹章	同伴HP低时自动使用道具栏中的回复药
木漏れ日の纹章	战斗中宿主每回合徐徐回复HP
必杀の纹章	会心一击的出现率提高
ドレインの纹章	发动会心一击的时候回复HP
怒りの纹章	经常处于愤怒状态、根据地训练场的奖品
激怒の纹章	受到2回伤害时进入愤怒状态
觉醒の纹章	战斗开始4回合之后进入觉醒状态
力强化の纹章	物理攻击力上升,直接防御减半
魔力强化の纹章	魔力上升,魔防减半
王者の纹章	装备后弱敌不出现
一闪の纹章	战斗中的"逃げる"指令变为"一闪",如果我方队伍中成员平均等级高于敌方时,选择该指令可以对敌全体一击必杀、根据地训练场2回以后的奖品,后期ミドルポ-ト道具屋的挖掘品
幸运の纹章	战斗结束时取得的经验值2倍、最终迷宫可以得到一个
金运の纹章	战斗结束时取得的金钱2倍、山块岛宝箱中可以得到一个

特定角色独有纹章

纹章名	备注
モズの纹章	ミズキ专用,伤害值2倍、命中率减10%,可以发动特技"モズ落とし"
隼の纹章	キカ专用,伤害值2倍,命中率减10%
赤いバラの纹章	ラインバッハ专用,敌单体2倍伤害,队伍中其他成员进入险恶状态
魅惑の纹章	ジ-ン专用,诱惑敌方(战斗中敌人会有一定几率为其挡住物理攻击)
寝起きの纹章	オルナン专用,战斗开始处于睡眠状态,如果被吵醒则进入愤怒状态
ほたるの纹章	ユ-ジン专用,战斗中容易受到敌人攻击

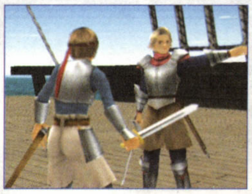
纹章片

纹章片可以在与敌人的战斗中取得,在锻造屋中可以把它们附着在武器上从而为武器附加各种属性,每种属性的纹章片最多可以装备20个,装备后无法拆卸。除了一般战斗中取得的纹章片外,游戏中还存在的特殊的"海之纹章片",数量极为稀少。取得海之纹章片后把它们交给根据地底层的ト-ブ就可以改造战舰,机动力和装甲需要1块海之纹章片,而射程的改造则需要5块。

封印球

战斗中要使用纹章魔法就必须先去纹章屋把封印球寄宿在仲间身上,封印球的类型多种多样,除了能发动纹章魔法的魔法纹章外,有的纹章还附带各种特技和特殊效果。

协力攻击



战斗中只要把特定的角色编入队伍中经过数场战斗就会习得协力攻击,协力攻击的等级会随着战斗的次数提高,当等级提高时个别协力攻击的发动画面会发生变化。代表类型:主角和スノウ的友情攻击。

全协力攻击如下页表:

二人协力攻击

名称	发动角色	效果
友情攻击	主人公+スノウ	敌单体攻击
亲子攻击	リノ+フレア	敌单体合计伤害值 1.0 倍伤害
忍者攻击	アカギ+ミズキ	敌单体合计伤害值 1.0 倍伤害
海贼攻击	ハ-ヴェイ+シグルド	敌单体合计伤害值 1.0 倍伤害
肉体派攻击	カ-ル+ヘルガ	敌单体合计伤害值 1.0 倍伤害
真友情攻击	主人公+スノウ	敌单体合计伤害值 1.5 倍伤害
双剑攻击	主人公+キカ	敌全体合计伤害值 0.4 倍伤害
弓矢攻击	テッド+アルド	敌全体合计伤害值 0.4 倍伤害
大剑攻击 A	ミツバ+セルマ	敌全体合计伤害值 0.4 倍伤害
渔师攻击	シラミネ+ウゲツ	敌全体合计伤害值 0.4 倍伤害
丽しの友情攻击	ラインバッハ+シャルルマ-ニュ	敌全体合计伤害值 0.4 倍伤害
バ-サ-カ-攻击	ダリオ+ゴ-	敌全体合计伤害值 1.0 倍伤害
魔法使い攻击	カタリナ+コンラッド	敌全体 120 点炎属性伤害
师弟攻击	パブロ+ウォ-ロック	敌全体 120 点土属性伤害

三人协力攻击

名称	发动角色	效果
枪攻击	リノ+ユ-ジン+レイチエル	敌单体合计伤害值 1.2 倍伤害
いぶし银攻击	オルナン+ラインホルト+バ-ソロミュ-	敌单体合计伤害值 1.2 倍伤害
里美青年攻击	ジエレミ-+トラヴィス+トリスタン	敌单体合计伤害值 1.2 倍伤害
大剑攻击 B	イザク+アクセル+セルマ	敌单体合计伤害值 1.5 倍伤害
兄弟攻击	ロウハク+ロウセン+ロウファン	敌全体合计伤害值 0.4 倍伤害
乱れ击ち攻击	テッド+ロウハク(アルド)+フレデリカ(フレア)	敌全体合计伤害值 0.4 倍伤害
美青年攻击	シグルド+ハ-ヴェイ+ヘルム-ト	敌全体合计伤害值 0.7 倍伤害
美少女攻击	ビッキ-+リタ+ミレイ	敌全体合计伤害值 0.7 倍伤害
美女攻击	キカ+ジ-ン+アメリア(グレッチエン)	敌全体合计伤害值 0.7 倍伤害
ニャ-攻击	チ-プ-+ナルクル+チャンボ	回复ネコボルト族体力
真忍者攻击	アカギ+ミズキ+ケイト	敌全体 250 点土属性伤害

四人协力攻击

名称	发动角色	效果
骑士团攻击	タル+ケネス+ジュエル+ポ-ラ	敌全体合计伤害值 0.6 倍伤害

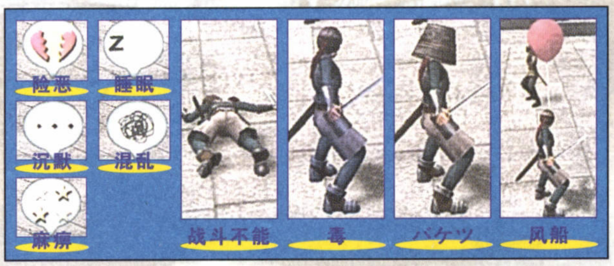
注:四人协力攻击只能在世界地图上切换队伍才能使用。

合体魔法

合体魔法即各种纹章魔法的组合，战斗中只要 2 人拥有特定属性的 4 级纹章魔法并同时开始咏唱时即可发动。全合体魔法名称和效果如下:

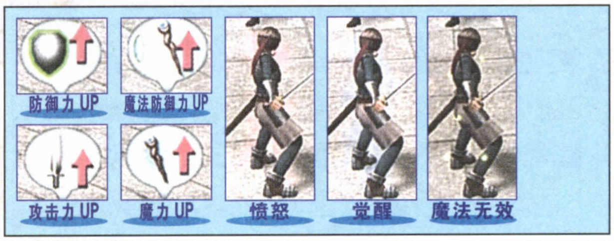
名称	纹章	效果
火炎阵	火+雷	敌单体 2000 点伤害,其余敌人 1000 点
水龙	水+风	敌全体 900 点伤害,我方全员 HP 全回复
雷神	水+雷	敌单体 1500 点伤害,我方全员 HP 全回复
风列牙	风+土	敌全体 1500 点伤害
焦土	土+火	敌全体 1500 点伤害

状态异常



名称	效果	治疗方法
战斗不能	战斗中无法进行任何行动	用道具及回复魔法回复
毒	每回合结束时减少一定的 HP	道具、回复魔法、战斗后回复
睡眠	战斗中无法进行任何行动	受伤或战斗结束后回复
麻痹	战斗中无法进行任何行动	用道具解除
险恶	无法发动协力攻击和庇护同伴	用回复魔法回复
沉默	无法使用纹章魔法	用道具及回复魔法回复
混乱	攻击我方同伴	道具、回复魔法、一定回合后、战斗后回复
バケツ	命中率下降	道具、回复魔法、战斗后回复
风船	吊满三个气球会从战斗中强制脱离	用道具及回复魔法回复

辅助状态



辅助状态名	发动场合	效果
愤怒	道具或敌人的攻击	一定回合内直接攻击和魔法攻击力 1.5 倍
觉醒	道具	一定回合内魔力提升
防御力 UP	道具、魔法	一定回合内防御力提升
魔法防御力 UP	道具、魔法	移动回合内魔法防御力提升
攻击力 UP	道具、魔法	一定回合内攻击力提升
魔力 UP	魔法、道具	一定回合内魔力提升
魔法无效	道具、魔法	一定回合内魔法无效

武器锻造系统

《幻水》系列中各角色的武器都是固定的,要想提高武器的等级就必须到锻造屋去锻造。锻造屋锻造的等级需要把特定的锤子交给锻造屋师父才可以提高,最高为 16 级,以下是所有锤子的取得方法:

名称	锻造等级	取得地点	取得方法
アイアンハンマ-	9 级	オベル王国遗迹	击倒深处的 BOSS
カッパ-ハンマ-	12 级	庵之小岛	エレノア家的院子
シルバ-ハンマ-	15 级	ラズリル	ラズリル解放后骑士团の中庭(黄昏)
ゴ-ルドハンマ-	16 级	オベル王国遗迹	迷宫某宝箱中击倒光もさもさ

海战系统

颇有意思的 SLG 模拟战,海战的主要用语和注意点如下:

舰长——舰长的能力决定战舰的机动力，机动力越高越优先行动。

纹章炮要员——发动纹章炮的成员，威力和属性由炮击力和装备的纹章决定。

战斗员——参加白兵战的成员。

部下——战舰上各成员的合计，部下过多的话会影响机动力,受到炮击部下数会下降,部下数为 0 时战舰败北。

白兵战——与敌船处于相邻状态时可以进入白兵战,白兵战失败海战告负。

海战步骤

a.舰长配置
b. 纹章炮要员配置,根据对方纹章炮属性和相克原理选择合适的人
c.战斗员配置
d.部下数量确定

以上步骤中可按△键更改,○键确认,×键到下一步。

海战指令

将光标移动到己方船上，按○键出现菜单：

移动——在蓝色方格的范围内移动。

炮击——进入攻击范围后，用方向键的左右调整船身，套住敌舰，选择适当属性的纹章炮后选择炮击开炮。

降伏——从海战中脱离。

待机——什么都不做。

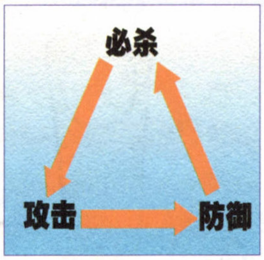
详细情报——查看现在船只的情况。

属性相克

在海战中作为武器的纹章炮其属性是可以事先设定的，各属性之间有着互相克制的关系，具体如下：火→风→土→雷→水→火。如对手的纹章炮属性是风，我方只要设定成火就可以就可以给对手造成伤害，而我方不会受到伤害。如果敌我的纹章炮是同一属性的话，那么双方的攻击就会抵消，互相不受伤害。

单挑系统

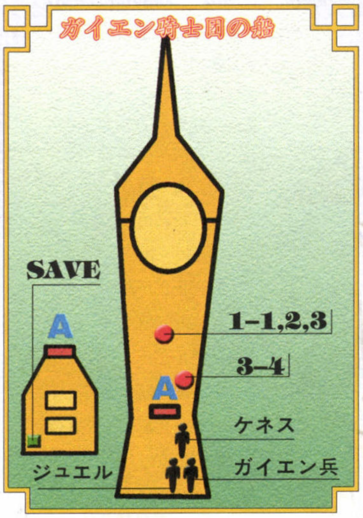
游戏中部分战斗需要主角与敌人1对1单挑，单挑模式与一般的白兵战有很大的不同，战斗中只有3个指令可以选择，分别为“攻击”、“防御”和“必杀”。3个指令之间是相互克制的，具体关系是“攻击→防御→必杀→攻击”，例如当敌人防御时我方选择攻击就能减少对手HP。



单挑模式中敌人所采取的行动都可以根据其在每回合开始时说出的台词来判断，玩家从而可以决定我方下一步指令，攻略中给出了所有单挑场景时对方的台词，请注意选择。此外，单挑指令中的“全力”选项每场单挑只能选择一次，选择之后会使行动的效果变为2倍。

攻略篇

第一章 试练



ガイエン骑士团の船

〔1-1〕海战（最初の战い），对方纹章炮属性为雷和水，我方把属性设定为雷（ケネス拥有）即可轻松获胜。另外，此战胜负不影响情节发展。

〔1-2〕与グレン和カタリナ战斗，4回合后战斗强制结束

〔1-3〕与グレン单挑（胜负不影响剧情）

〔1-4〕与ジュエル等人对话

与グレン单挑战台词及对策

敌行动	台词	我方行动
必杀	彻底的に叩きのめす、觉悟はいいな？ よし、次で决める！ まずは、思い切りいかせてもらおう。	防御
攻击	いいか、俺の剑さばきをその目でよく见ろ。 いいか、次は斩るぞ。 いいか、训练だとおもうな！	必杀
防御	手はじめに、お前の动きを见せてもらおう。 思い切りかかってこい！ 俺の剑で攻击してくるがいい。	攻击

船下湛蓝的海水与天空浑然一色，空中时而掠过的海鸥以及那迎面拂来的阵阵海风无不给人惬意之感，但很明显，此时训练船上的每一个人都无暇去享受这份安详，因为明天就是他们毕业的日子了，数年的辛酸与汗水将在明天结出丰硕的果实，当然，前提是他们能够圆满完成今天的试练。

船头那一直在用望远镜观察着海面的学员突然冲了下来，不用说，他们的试练已经临近了。三艘巨舰出现在不远处的海域，阿雷不由自主地摸了一下腰间的佩剑。

“来了！”斯诺（スノウ）双手叉在腰间，眼里流露出自信的目光。

斯诺是这次训练的舰长，自进入盖恩（ガイエン）海兵学校以来，他的表现一直相当出众，团长格兰（グレン）对他更是青睐有加，对于自幼失去双亲的阿雷来说，斯诺不仅是他最好的朋友，更是他的兄长。

“我一定会好好指挥的！”斯诺说着，举起了右手，“大家都准备好了吗？那我们就开始吧！”

斯诺一声令下，训练船的纹章炮打在了迎面而来的巨舰上，对方没有什么损害，反而是训练船开始剧烈晃动。“啊！他……他们来了！”斯诺转过头去，一对中年男女已经出现在他们面前。两人二话没说就操起武器朝阿雷和斯诺杀去，数个回合后，斯诺终于渐渐招架不住，而那男子倒也没有继续纠缠，而是点到为止地收起了武器。

“团长……”斯诺朝男子低下了头。眼前的那对男女不是别人，正是盖恩骑士团的团长格兰和副团长卡塔莉娜（カタリナ）。

“这么轻易就被人追上了，斯诺舰长。要是实战中你们还在那里悠闲地聊天，敌人从背后接近你们，不是全完了?！”格兰说着，一边拔剑在斯诺面前来回比划，斯诺下意识地往后退了几步。

“作为舰长，你的心理素质还远远不够！”格兰厉声训斥道，“唔，阿雷，你好像还是干劲十足呀，要不我们一对一过几招？”格兰把目光转移到了一边默不做声的阿雷身上。

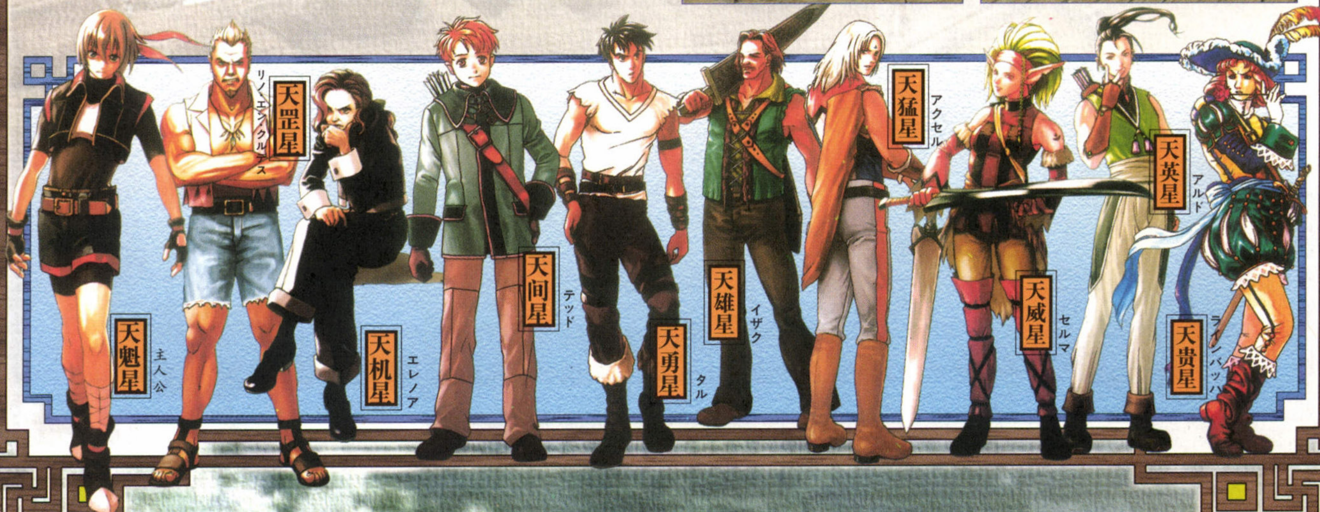
一阵刀光剑影之后，格兰团长居然踉跄倒在了地上，他实在无法相信眼前这位不起眼的少年竟然会迸发出如此惊人的战斗力。

“团长，毕业演习马上就要结束，之后就剩下今晚的骑士诞生祭了。”卡塔莉娜走上前来，打断了短暂的沉默。

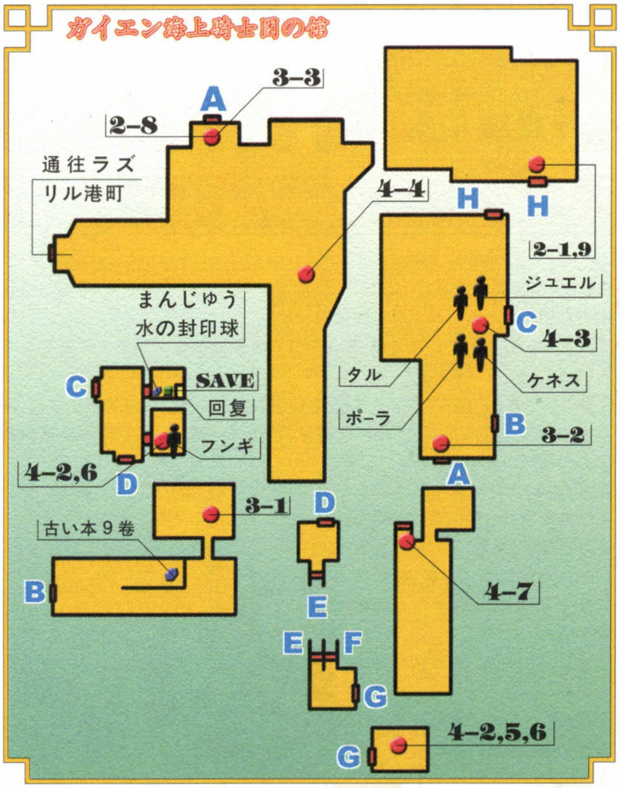
“知道了。”格兰转身吩咐斯诺，“今晚的点火仪式就交给你了，这可是对每个人都非常重要的仪式。”

“遵命，作为学生代表，我不会给盖恩海兵学校丢脸的。”斯诺回答。

训练船划破湛蓝的海水，开始回航。马上就要正式成为海上骑士团的一员了，每位学员心中都充满着兴奋与不安，兴奋的是自己终于交出了完美的答卷，不安的是从此他们将要面对保卫盖恩的艰巨任务。然而对斯诺来说，他的心里却只有期待，因为他终于可以用自己的力量来保卫盖恩了，这一天他已经等了太久太久……



第二章 火祭



ガイエン海上骑士团の馆

[2-1]进入 H 门，在训练所参加毕业典礼，听格兰团长训话

ラズリル港町

[2-2]前往ラズリル港町

[2-3]为 B 内街道上的居民点燃火把

[2-4]与广场上的所有人对话

[2-5]在港口与チープ一对话

[2-6]在广场与ケネス等人对话可让他们暂时加入

[2-7]去里道和诱拐犯战斗，战斗地方后面的木箱上有藏宝地图，错过以后就不能再取得

[2-8]回骑士团之馆自室休息，翌日出 A 门与スノウ对话

[2-9]去训练所可以和骑士团的前辈战斗，此时选择的 2 位同伴将在之后主角被流放时正式加入，其余 2 位同伴则要到终盘才能加入。

[2-10]在ラズリル广场宿屋前和バジル对话可进行迷你游戏转陀螺(ベ一ゴマ)

[2-11]去港口坐船可以接到 2 个任务，选择“海で暴れている生き物を3回以上倒す”出海打倒 3 次敌人后回去就可完成任务

[2-12]选择“ミドルポートまで文章を届ける”，出海前往ミドルポート

ミドルポート

[2-13]与ミドルポ一ト港口边的男子对话后出海可以与海もさもさ战斗(建议先去锻造屋提升武器等级)，胜利后再回去与男子对话可以取得 2000 元

[2-14]在ミドルポ一ト宿屋前和ギュンタ一对话可以玩掷骰子(サイコロ)的游戏

敌人资料

名称	HP	钱	技	道具
じゃじゃ马	21	30		? 绘画
チンピラ	14	30		
人さらい子分	22-27	260		? 壶/サバの味增煮/おくすり
人さらい	41	260		
训练生	19 以下	30		
先辈骑士团员	27-35	0		
もさもさ	20 以下	40		
ワカメこぞう	30	80		
ドロドロウオ	13-16	80		ウロコ/おくすり
海もさもさ	195-200	500	水属性全体攻击	ラズリルの壶

注：红色为 BOSS

训练船很快就在拉兹里尔(**ラズリル**)着了陆，学员们一窝蜂地朝骑士团之馆的训练所涌去，格兰团长将在那里对学员们致以毕业辞。

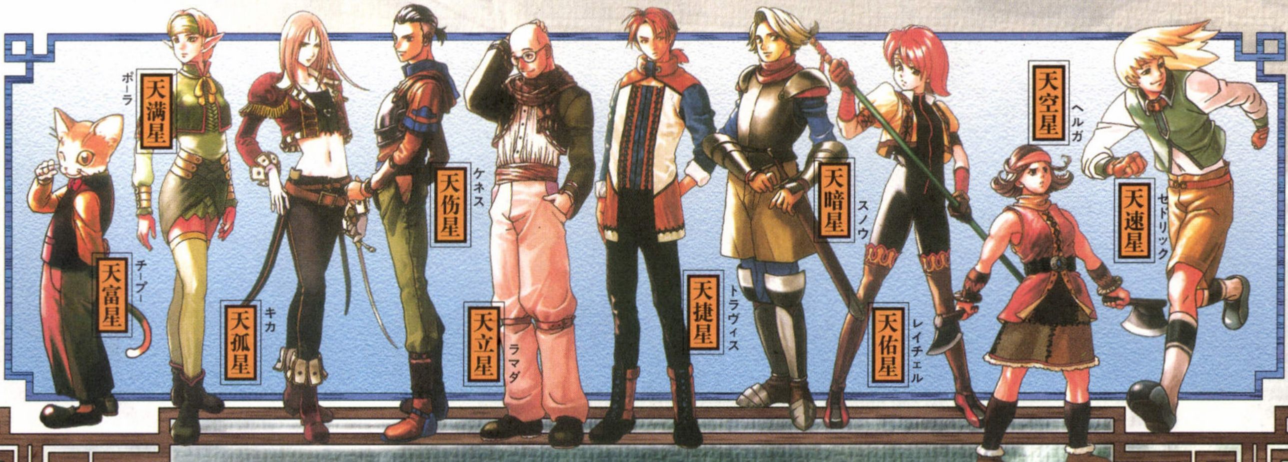
格兰讲述了海上骑士团的 4 艘大型军舰曾经被 1 艘敌舰全灭的战役，对方之所以获胜是因为他们的指挥官，名叫特洛伊(**トロイ**)的强大男子，就连盖恩军身经百战的老骑士也无法伤他分毫。

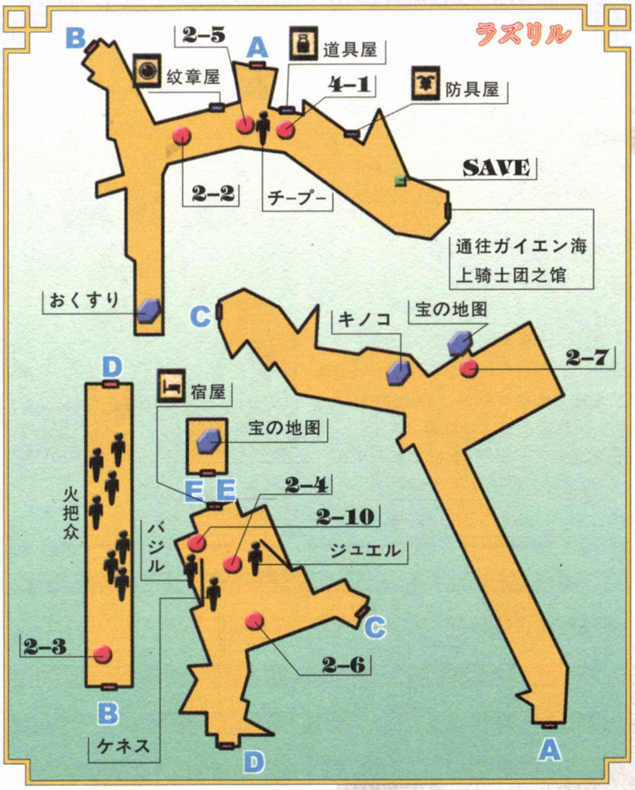
离开训练所的时候，夜幕业已降临，而点火仪式也即将拉开帷幕。

拉兹里尔街道上站满了村民，每个人都希望能亲眼见证这神圣的一刻，熊熊燃烧的火把经由一位青年男子递到了斯诺手中。

他缓缓地朝着广场方向走去，街道两边村民手中的火把随着他前进的轨迹依次点燃，村民们的欢呼与喝彩声声入耳，炽热燃烧的火花掩映出了村民们充满着憧憬的面庞，每个人眼中闪烁着的都是对盖恩骑士团的肯定与信赖。

斯诺察觉到了在他身后默不做声的阿雷，把火把递了过去。尽管阿雷一再推辞，但却终究抵不过斯诺的一片好意，他接过了火把，把骑士团的祝福带给





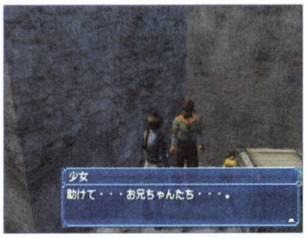
了其余的村民。

“咳……那么，就让我们开始为即将诞生的新骑士们庆祝吧！”随着芬格福特伯爵的一声令下，广场响起了欢快的旋律，焰火“嗖”地冲上云霄，并瞬间在夜空中绽放出绚丽地的花朵，将五光十色带到了拉兹里尔每一个角落。

拉兹里尔港一片灯火通明，每个人都想把今夜的喜庆一直延续到太阳升起的那一刻，但是街道的某个角落正在上演着一出悲剧……

经过港口的时候，猫族的流动商人齐普（**チ-プ-**）慌慌张张地叫住了阿雷，一名少女被海贼强行带走往里道去了，他希望眼前的两位准骑士能够帮助那无辜的少女。在里道的角落里，阿雷找到了海贼和被诱拐的少女，海贼见自己的美事被人打扰，操刀就往阿雷砍去，但是他不但没有伤到阿雷等人，却反而成了这些准骑士们的陪练对象。

翌日，阿雷和斯诺都起了个大早，在训练所叫上其他两位同伴之后（自由选择，本剧情选择塔鲁（**タル**）和珠儿（**ジュエル**）），戒备任务也就开始了，而这些任务对于这群朝气蓬勃的年轻骑士来说自然已经不在话下。



第三章 惨剧

ガイエン骑士团の馆~ラズリル~海上

【3-1】回骑士团之馆从Ｂ门进入，上楼和グレン对话后接受ラマダ的委托【在谒见之间和格兰对话后就可以接受委托了】

【3-2】在Ａ门外スノウ离去后，去ラズリル最西边的港口听到アカギ和ミズキ的对话

【3-3】再到Ａ门处与スノウ合流后，回谒见之间和ラマダ对话便可以出海，向东北方的イルヤ岛航行，一段时间后自动切到船甲板画面，在船尾处可以与盖恩士兵对话并战斗

【3-4】在船上与スノウ对话后发生剧情，出现选项【战うぞ/早く逃げよう】，不管选哪项都会进入海战，最好选第一项

【3-5】海战（海贼ブランド），敌舰的纹章炮属性为火和雷，我方只要把属性设定成水和土就能轻易获胜

【3-6】与暗器使い和海贼ブランド战斗

【3-7】与ブランド单挑

【3-8】发生剧情后强制回骑士团之馆

与ブランド单挑战台词及对策

敌行动	台词	我方行动
必杀	杀す…… 次で……决まりだ…… じゃ……一击で杀してやろう……	防御
攻击	游んでやるか…… いい气になるな…… 俺の胜ちさ……	必杀
防御	お前の攻击は无驮だ…… ガキの游びだな、つきあってやろうか? お前には……俺が倒せん……	攻击

敌人资料

名称	HP	钱	技	道具
ガイエン兵	43–88	100		
海贼兵	62–79			
暗器使い	145–194	450	全体攻击	
海贼ブランド	173–191	450	单体火焰魔法/回复魔法	

从米多尔港（**ミドルポート**）完成任务回到拉兹里尔时，副团长卡塔莉娜早已在此迎接他们了，据说最近海贼布兰德（**ブランド**）的势力发展迅速，因此她十分担心斯诺等人的安危。格兰团长把奥拉克（**オラーク**）海运商人拉马达（**ラマダ**）介绍给了二人，他想请斯诺等人送货到伊露亚岛（**イルヤ**岛）。

和斯诺暂别。经过拉兹里尔港时，阿雷发现了两个行动可疑的家伙：鸡冠头男子赤木（**アカギ**）与低胸装女子水木（**ミズキ**），似乎是拉马达的手下。

整顿完毕后，阿雷和斯诺在作战室与团长等人告别，临走时卡塔莉娜叮嘱斯诺要是遇到什么问题的话就用纳赛尔鸟（**ナセル**鸟）联络。

起航后，斯诺突然想起来他看到商船装的全是纹章弹，大为害怕。

格兰团长对卡塔莉娜在拉马达面前提起纳赛尔鸟的行为十分不满，纳赛尔鸟一直是骑士团隐秘的联络手段。格兰决定自己乘高速舰尾随斯诺之后。

海上出现一艘海盗船，向盖恩舰发起了攻击，斯诺右手受伤。士兵们都希望舰长能向他们下达作战的指令，阿雷代替斯诺下令准备迎战，斯诺却乘救生艇独自逃跑。

对方的帆船径直向盖恩舰冲了过来。一个极丑的暗器男在刺杀了我方船员之后得意地笑着，一名高大的独眼男子从暗器男身后缓缓踱出，正是远近闻名的大海贼——布兰德。

阿雷拔剑迎了上去，布兰德被骑士团紧紧包围。布兰德扬起左手，手腕上的纹章发出剧烈的强光。在强烈的冲击波的攻击下，士兵们瞬间化为了黑色的粉末，阿雷身体周围则出现了黄绿色的气层，虽被震退但未受伤。

布兰德释放了纹章的力量后，自己也遭到了重创，临终前，他左手的纹章突然又开始发出光芒，从手背上飞出，扎入格兰团长的左手。布兰德的身体渐渐消失，最后化为灰烬完全消失在空气中。

被纹章寄宿的格兰团长也晕了过去。阿雷和生还的骑士们带着昏迷不醒的格兰团长登上来救援的大船，返回拉兹里尔。大船赶上了漂浮于海中央的斯诺的救生艇，阿雷站在船头俯视着小木舟上的斯诺，昔日最好的伙伴之间此时仿佛有一种看不见的隔阂，将两人挡在了不同的世界，两人的距离随着大船与救生艇的交错越来越远……

第四章 传承

ガイエン骑士团の馆~ラズリル

【4-1】从自室中走出与スノウ对话令其加入，一起去道具屋购买特效药

【4-2】去骑士团之馆厨房从フンギ处得到“团长の食事”后去 G 门内的团长室发生剧情，选择【スノウからあずかつた药です/药を买ってきました】

【4-3】在中庭和ケネス等人对话，选择【战う/どうすればいいんだろう…/团长に指示をあおいでみる】的 1 或 3 项后发生剧情

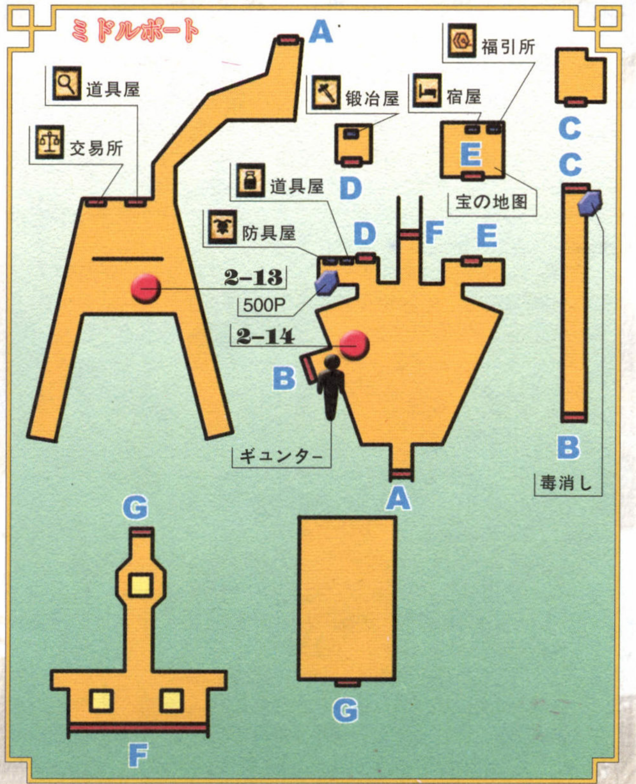
【4-4】与港口边的士兵对话进入海战（海贼讨伐战），敌舰纹章炮属性为风和火，我方可以把属性设定为水（ジュエル）。随后スノウ独自去追海贼，产生选项【いそげ！ スノウを助けるぞ/仕方ないな…】，建议选第一项。

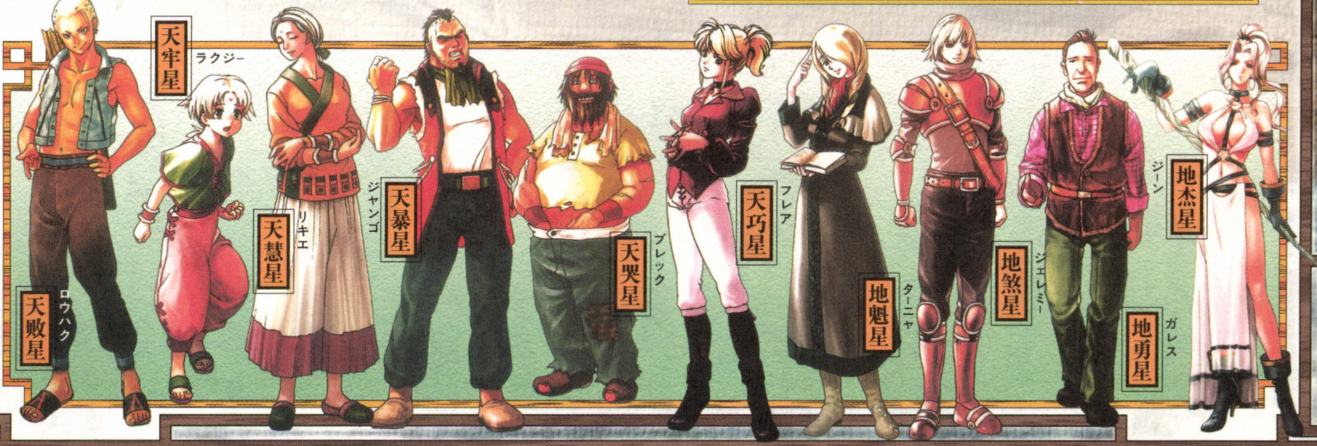
【4-5】在团长室与グレン对话回房休息

【4-6】厨房フンギ处取得“团长の食事”后去团长室发生剧情，海贼船来袭

【4-7】3 场连续战斗后グレン发动罚之纹章，去馆顶层继承罚之纹章

【4-8】谜之场所一路前进与谜之影战斗，醒来后主人公被流放





敌人资料

名称	HP	钱	技	道具
海贼	82–108	150		？置物/？绘画
海贼亲分	173–191	150		
谜の影	34 以下	0		

大船终于安全在拉兹里尔靠了岸，船员们陆续回到骑士团之馆。稍作休息后，阿雷走出房门，斯诺已等候多时，他请阿雷一起去街上为团长买特效药。从道具屋买过药返回骑士团之馆，斯诺把药交给阿雷，希望他能在给团长送餐的时候把药带给团长。

从厨房拿了食物后，阿雷走进了团长室，卡塔莉娜一直守在团长身边。就在这时，团长的左手又开始起了异样。

此时的城外，海贼达利奥（**ダリオ**）和他的女儿娜蕾欧（**ナレオ**）带着两条海贼船杀入拉兹里尔海域，街上一片混乱。阿雷带着塔鲁、珠儿等人，与斯诺分别坐上两艘战舰讨伐海贼。这一仗阿雷轻松获胜，达利奥调转船头准备逃跑。

斯诺鲁莽地命令船员追击。达利奥见只有一艘战舰追来，下令填装纹章炮，等着斯诺自投罗网。幸好阿雷的救援队及时赶到，达利奥只好再次撤退。

“我是大海贼基卡（**キカ**）的第一大弟子达利奥！你们给我记住！我一定会回来的！”达利奥不甘心的呐喊在阿雷耳边回荡。

斯诺的盲目行事又受到了格兰的斥责，心胸狭窄的他把这些都迁怒于阿雷。那天夜里，阿雷做了个梦……

翌日，阿雷按照惯例把饭菜送到了团长室。屋外，火光和嘈杂声再起，浩浩荡荡的舰队占据了整个海面。团长命令卡塔莉娜去指挥全员，并吩咐她不得让任何人接近骑士团之馆。

骑士团之馆前，在卡塔莉娜的号令下，所有的士兵都投入到了战斗中，敌人蜂拥而至，我方不敌。格兰爬上了骑士团之馆的顶层，伸出左手，纹章发出了强光，来自地狱的火焰吞噬了大片舰队，达利奥带着幸存的海贼抱头鼠窜。阿雷没有服从命令，只身来到了屋顶。格兰阻止阿雷靠近自己，但手上的纹章已经飞进了阿雷的左手，随后格兰去世。

斯诺不知何时出现在这里，骑士团的兵士们也纷纷冲上屋顶，阿雷的神智渐渐模糊，昏迷中他隐约听到斯诺对兵士们哭诉，是阿雷杀了团长。阿雷的意识仿佛进入了另外一个空间，耳边听到一个中年男子和自己儿子拉克吉（**ラクジー**）的对话，他似乎被困在某处无法脱身……

阿雷冒着冷汗从睡梦中惊醒。卡塔莉娜来到阿雷的房间，宣布对他的处决：流放到国外。第二天一早，阿雷就被带到了流放船上，骑士团的朋友们都来为他送行，他们都相信阿雷是无辜的，除了斯诺……

第五章 放逐

流刑船~无人岛

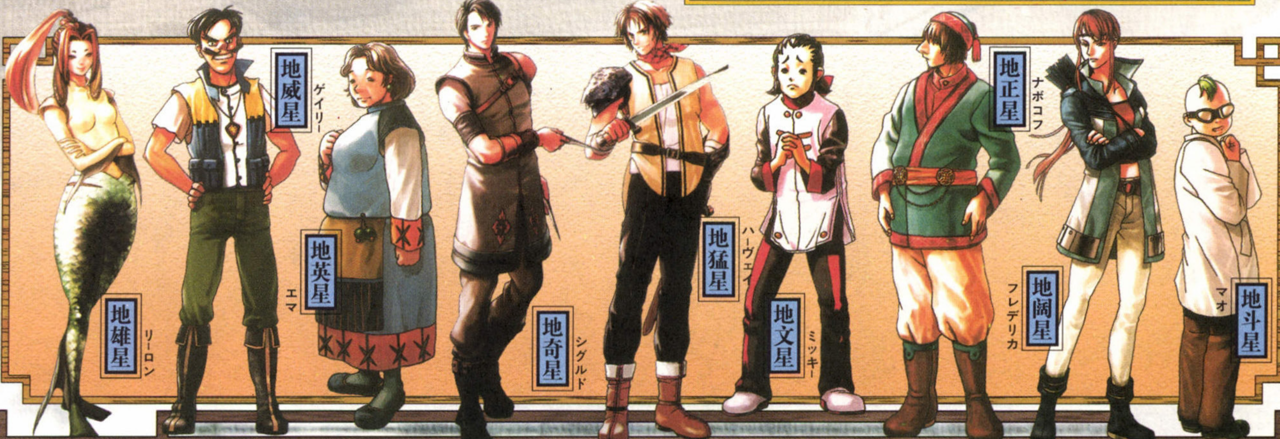
【5-1】骑士团2人与チープ–加入，在海上适当移动，2次战斗过后发生剧情

【5-2】在谜之商船上依次与トロイ和コルトン对话后休息（别忘了拿船舱中桌上的【宝の地图】），与トロイ及コルトン发生战斗（必败）

【5-3】2场杂鱼战后从谜之商船脱出

【5-4】在流刑船上（船舱内有道具【おくすり×10、まんじゅう×10】）与チープ–等人对话后在海上发生战斗，与BOSSウォータードラゴン战斗（小心睡眠攻击和全体水属性攻击），胜利后被海浪吹到无人岛

【5-5】与3位同伴各对话2次，走遍无人岛全部地方后回到沙滩边出现选项【だったら、脱出するしかない/ここで暮らすのも悪くない】，连续选择3次第2项的话会留在无人岛生活，产生BAD END，无法继续游戏，选择第一项才是正解



【5-6】选择收集椰子(ヤシの实)、绳索(ロープ)或者木头,椰子在小岛左边的场所,绳索在沙滩上,木头在森林中,收集完毕后去洞窟深处与人鱼对话,找回 3 名仲间后去小岛右边休息,之后 2 日的流程与此完全相同,注意可以从齐普那里购买道具

【5-7】船造完后与伙伴对话,之后去后面的森林会与 BOSSヌシガニ战斗,数回合后战斗会强制结束,剧情过后会再次进入战斗,先用全体魔法解决掉周围的杂鱼后再围攻 BOSS

【5-8】谜之场所一路前进发生剧情,与谜之影战斗,醒来之后和伙伴对话

【5-9】在海上与リ-リン对话,2 场杂鱼战后与 2 只杀人エイ战斗,之后与同伴对话发生剧情

【5-10】哨戒船上与デスモンド对话(记得拿船舱中的【宝の地图】),与船上与全员对话后再次和デスモンド对话

108 星收集(累计 4 人):

※注:108 星的收集与流程无关,这里只列出一个时期可以加入的角色,加入方法请到后面全 108 星收集表中具体对照

天魁星主人公、天富星チ-プ-、海上骑士团其中 2 人

敌人资料

名称	HP	钱	技	道具
フライリザ-ド	22-46	120		おくすり/革
ク-ル-ク兵	22-46	120		おくすり/革
トロイ				
コルトン				
ウォ-タ-ドラゴン	1309-1344	1000	睡眠攻击	龙のウロコ/龙の骨
パ-ルクラブ	61-110	340		甲罗
おおこうもり	50-100	400		革
あばれガニ	72-98	380		贝がら/甲罗
ヌシガニ	1281-1329	1000	水属性攻击/水属性全体攻击	巨大蟹の甲罗/カニ入り肉まん
谜の影	50 以下	0		
杀人エイ	1309-1344	800	全体攻击	特效药/水の纹章片/地狱の目觉まし

第六章 纹章

オベル王国~遗迹

【6-1】在王宫与セツ及リノ对话后取得进入遗迹的许可证。出王宫后往右走去根据地发生剧情,在房间休息的时候レックナ-ト出现

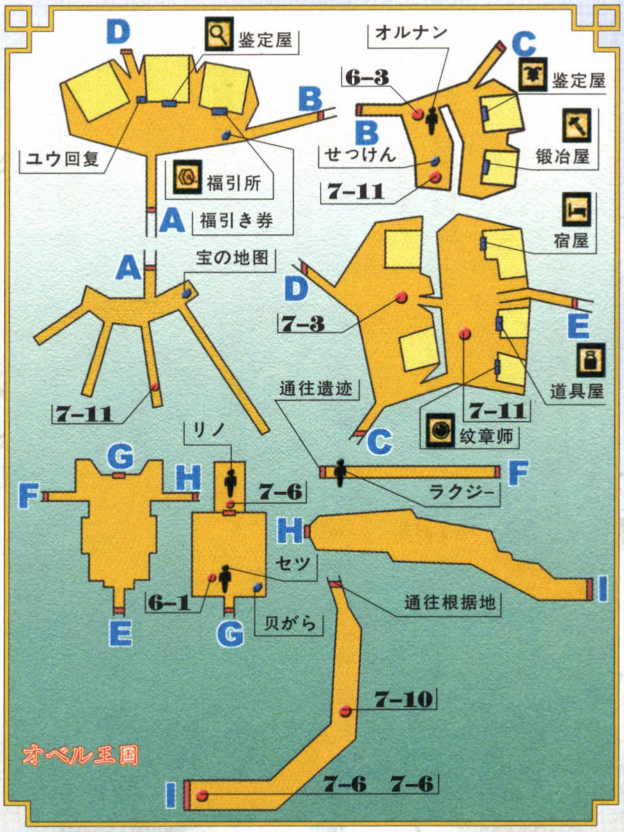
【6-2】遗迹深处与 BOSS 番人发生战斗,与リキエ对话后再次和番人战斗,

遗迹途中某个宝箱中有光もさもさ,以我方队伍现在的实力还无法获胜

【6-3】防具屋前与オルナン对话可令其加入,之后去港口用船

108 星收集(累计 11 人):

地满星ト-ブ、地阴星ルイ-ズ、地狗星シャドリ、地数星デスモンド、天慧星リキエ、天牢星ラクジ-、地飞星オルナン

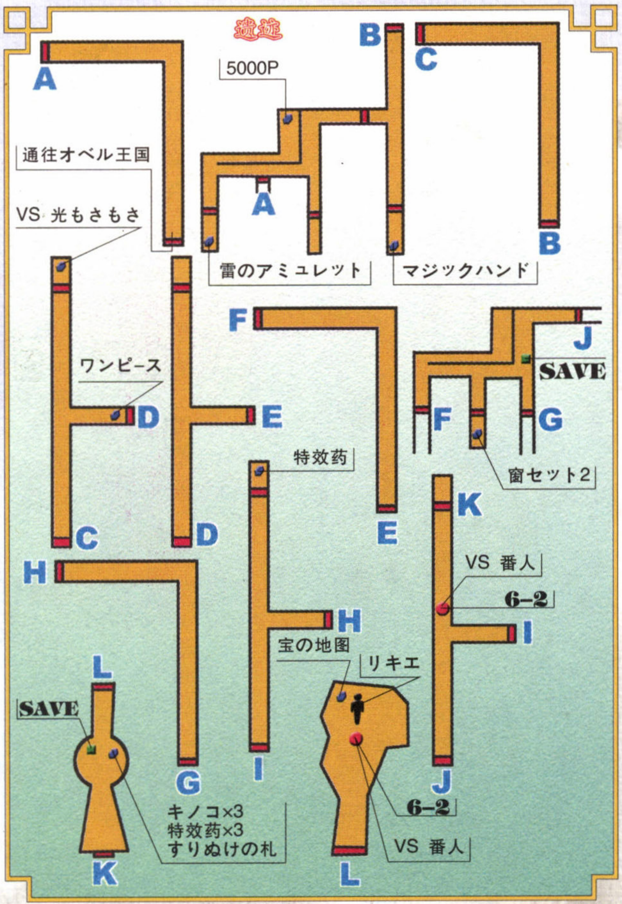


哨戒船进入奥贝鲁境内,国王已经在谒见室等候他们。在等候室与怪老头赛兹(セツ)会面后,国王利诺(リノ·エン·クルデス)热情接待了众人。利诺把遗迹的通行证交给阿雷,还把王宫东侧山崖上的洞穴送给阿雷当作根据地。

睡到半夜,阿雷被突然出现的白衣美女蕾格纳特(レックナ-ト)惊醒。她是真之纹章的守护者,阿雷左手的纹章是真之纹章之一的“罚之纹章”,它的诅咒非常强烈,宿主的生命会被慢慢夺走。但是只要宿主寻找共同挑战试练的同伴就可以破解诅咒。她从现在起会守护着阿雷和纹章。

一场罪恶的会议正在秘密召开着,克莱伊商会的会长格莱亚姆(グレアム·クレイ)正在和总督策划着他们的南进政策,而特洛伊也在席间。拉马达把斯诺带回来作证,似乎他们要找某样原先属于拉兹里尔的东西。

翌日,少年拉克吉把阿雷等人带到了遗迹深处,银发妇人利纪江(リキエ)在那里等候。利纪江告诉阿雷,罚之纹章宿主最后的幸存者会在她旁边的树下死亡,解放所有力量,化为石像来结束悲剧的命运。她的丈夫在 3 年前遭遇海难,被罚之纹章附体,继而失踪。利纪江请求阿雷带她和拉克吉离开这里。



敌人资料

名称	HP	钱	技	道具
ころしやむささび	141–177	380	即死攻击	雷の纹章片
ゼリ–マン	120–165	450		
ユニコ–ン	152–210	420		
むささびレッド	132–178			
むささびブル–	87–179			
むささびリ–ダ–	145–195			
むささびイエロ–	85–359			
光もさもさ				
番人	1416–1501	1000	全体攻击	プラチナ/招き猫
番人	1997–2044	1500	全体攻击	アイアンハンマ–/ダイアモンド

第七章 毁灭

オベル王国~ネイ岛~オベル王国

[7-1] 到根据地与デスモンド对话，出海，与リ–リン对话后去地图上的白点，2回战斗后リ–リン加入

[7-2] 回オベル途中发生海战（海贼ダリオとの战い），敌舰纹章炮属性为火和风，我方把纹章炮属性设定为火就能完胜

[7-3] 与宿屋BOSS对话后发生剧情，和旁边的妇女对话后一路追セドリック到根据地，与ルイ–ズ对话后就能令其加入

[7-4] 根据地与デスモンド对话后前往ネイ岛寻找オレ–グ

[7-5] 在宿屋右边与其对话后回宿屋休息，翌日回与オレ–グ见面的地方发生剧情后去沙滩边对话

[7-6] 回オベル王宫后オレ–グ加入，回根据地的途中与アカギ和ミズキ战斗，回王宫

[7-7] 夜间回根据地时发生剧情，使用罚之纹章歼灭敌船

[7-8] 海战（オベル攻防战），敌人的纹章炮属性分别为风火、风土

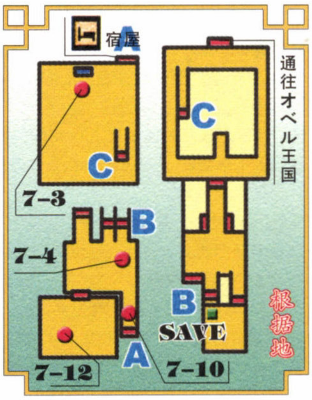
[7-9] 谜之场所前进发生剧情，与ブランド之影战斗

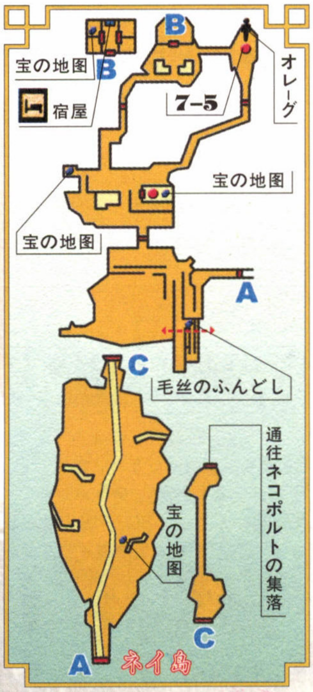
[7-10] 醒来后回自己房间，与同伴对话之后去悬崖边会听到汽笛声

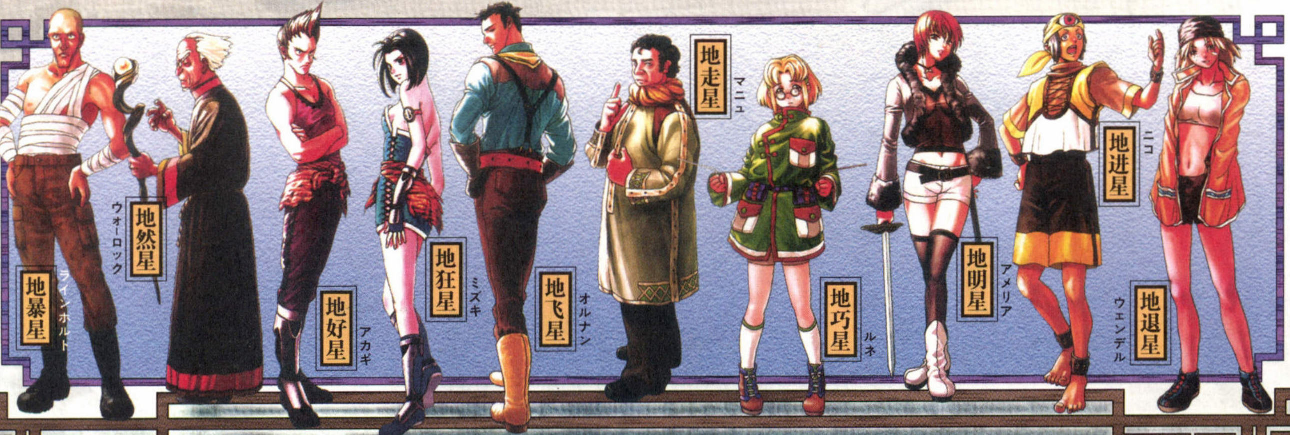
[7-11] 去根据地作战室后フレア暂时加入，找坐船的乘客（分别位于道具屋前，防具屋前和港口）

[7-12] 作战室与リノ对话后从オベル王国脱出

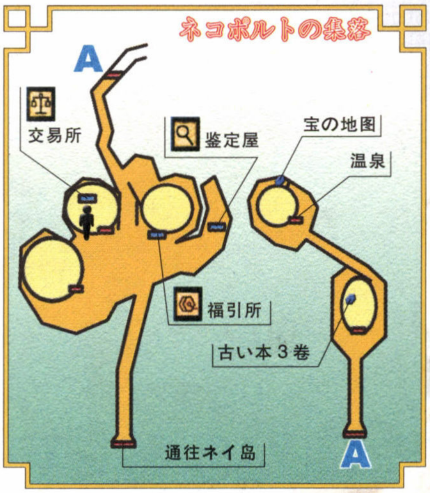
[7-13] 根据地船入手后可以收得同伴マオ和ナオ，前往海贼岛







108星收集（累计25人）：
地囚星リ－リン、地魔星オレ－グ、天立星ラマダ、地好星アカギ、地狂星ミズキ、地灵星ユウ、地孤星アドリアンヌ、天速星セドリック（有期间限定）、天罡星リノ·エン·クルデス、地轴星バブロ、地耗星ハルト、地进星ニコ、地斗星マオ、地俊星ナオ



第八章 联合

海贼岛~庵之小岛~ミドルポート

〔8-1〕在酒场与キカ对话，キカ、シグルド、ハ－ヴェイ、ダリオ、ナレオ等5人加入

〔8-2〕先去ネイ岛右方的ネコボルトの集落令ビッキ－加入，她的瞬间移动能力相当好用，同时可以收得バン和ベロ－

〔8-3〕回海贼岛发生剧情，カタリナ出现，去海边坐船时スノウ军来袭击

〔8-4〕海战（かつての友），敌舰属性为土雷、火风

〔8-5〕去ラズリル，上岸后发生剧情，选择肢【このまま逃がす/仲间にならないか？/首を斩るしかない】中选择第3项的话スノウ就会死亡从而不能达成108星收集，选1、2项吧

〔8-6〕把ハ－ヴェイ、ダリオ和シグルト调入队伍中去庵之小岛见エレノア和アグネス

〔8-7〕去深处和ホ－ンドコング战斗，用罚之纹章的即死攻击可以秒杀

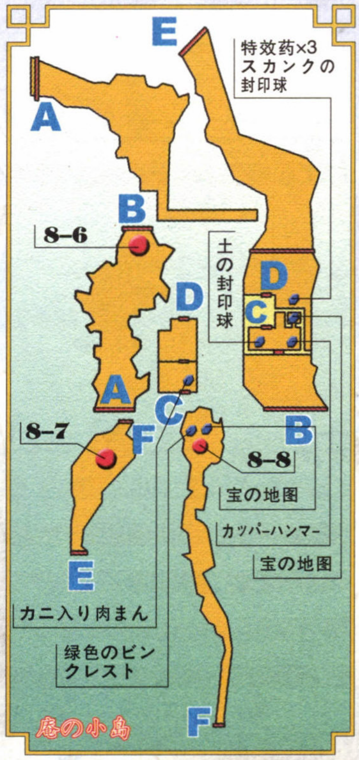
〔8-8〕钟乳洞内取得绿色のビン和クレスト后将其交给アグネス和エレノア可令她们加入

〔8-9〕回根据地作战室与リノ单挑，胜利后获得金印并可为我军和根据地船起名字

〔8-10〕作战室发生剧情后前往ミドルポ－ト

〔8-11〕前往ミドルポ－ト与BOSS“动く岛”发生战斗，注意直接攻击无法伤害到它，事先做好准备，因为是在海上战斗，活用切换队伍也能达到较好效果

〔8-12〕去城主之馆发生剧情后回港口和ラグジ－对话，之后前往ナ·ナル岛



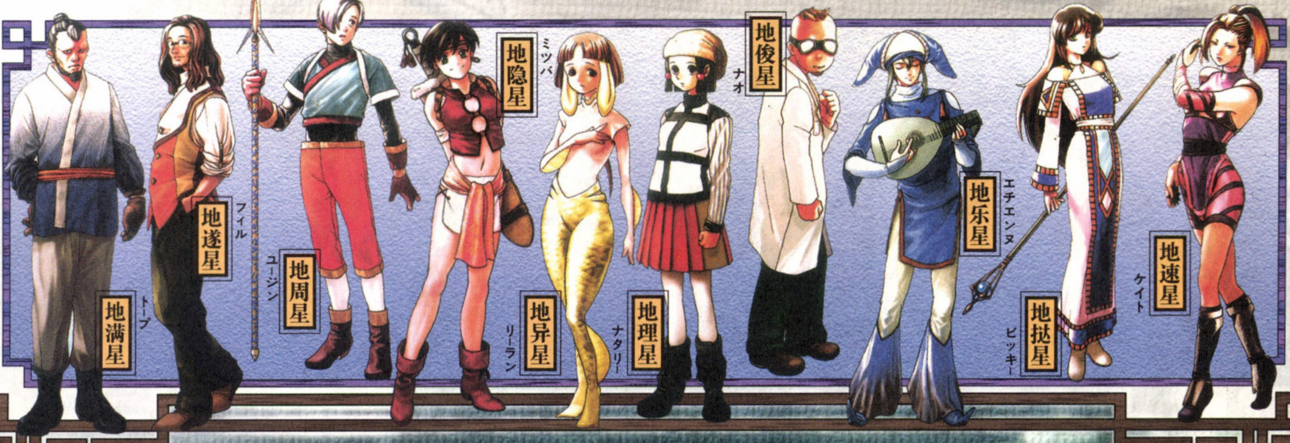
敌人资料

名称	HP	钱	技	道具
船长部下	161–189	200		おくすり
ポイズンリザ－ド	314–355	200		
おおこうもり	77–105	400		革
ぶちエイ	205–290	340		しっぱいの壶/土の纹章片
フライリザ－ド	288–372	390		革
くらげおとこ	178–221	400	全体攻击	
海もさもさ	193–242		水属性全体魔法	
キラ－フライ	195–230	350	毒攻击	羽/风の纹章片
ゴ－ルドウルフ	178–221	500	マヒ攻击	骨/革
鬼ガエル	1604–1715	3000		
カズラ－	436–950	2500	全体攻击	
アカギ	632–686	940		
ミズキ	516–638	940		
ブランドの影	99以下	0		

回到王宫，国王利诺不见了。人鱼丽玲慌张地出现，说她的族人被人鱼贩子抓走。教训了人鱼贩子后，达利奥对阿雷产生误会，向他们开炮，幸好基卡和席格鲁德（**シグルド**）等人及时出现。回根据地，迪斯蒙德请阿雷去奈依岛（**ネイ**岛）找一个叫欧雷克（**オレ－グ**）的人。赶往奥贝鲁以北的奈依岛，在宿屋旁找到了正在研究远程摄录机的欧雷克，他答应了阿雷的要求。

翌日，回到奥贝鲁，库鲁克的南进计划正式开始，奥贝鲁首当其冲。回根据地途中，拉马达带着赤木和水木奉命强取阿雷的罚之纹章，但他们却敌不过阿雷。感觉被格莱亚姆愚弄的拉马达等人决定加入阿雷阵营。

是夜，库鲁克舰队大举进攻奥贝鲁，阿雷发动罚之纹章，瞬间全歼敌人，自己却又进入了谜之场所。利诺带领大家乘坐根据地船暂时逃离奥贝鲁。在王国各处募集一些乘客后，根据地船迎着库鲁克的炮火扬帆起航。



108 星收集(累计 44 人):

天孤星キカ、地奇星シグルト、地猛星ハーヴェイ、地微星ダリオ、地健星ナレオ、地会星バン、地妖星ベロー、地拙星ビッキー、地强星バーソロミュー、地雄星リーロン、天机星エレノア、地伏星アグネス、地角星チャンポ(有期间限定)、地短星ナルクル(有期间限定)、天寿星カタリナ、地遂星フィル、地幽星デボラ、地贼星オスカル、天异星キーン

与リノ单挑战台词及对策

敌行动	台词	我方行动
必杀	そろそろ、本气をだすかな…… じゃ、ちょいと胁かしてやるか! ふふん……次、觉悟しろよ……	防御
攻击	では、こちらから轻くお见舞いしようか! 次はこっちの番だぜ。 そんじゃ、ズバッといきますか。	必杀
防御	じゃ、まずは样子を见だな。 どうした、かかってこい。 ちょいと体力温存といくか。	攻击

敌人资料

名称	HP	钱	技	道具
カニモドキ	170–235	700		甲罗/贝がら
キラーフィッシュ	250–290	800		ウロコ
アイスバード	250–356	900		水の纹章片/巨大鸟の羽
たてがみおおかみ	222–307	550		
ひいらぎこぞう	120–170	500		特效药
化石兽	230 以下	600		土の纹章片
ホーンドコング	569–708	3000		角/土の纹章片
动く岛	3240–3418	11200	全体攻击/睡眠攻击	海の纹章片/绢
动く岛(触手)	457–587	11200		海の纹章片/绢

第九章 陷阱

ナ·ナル岛~ネイ岛

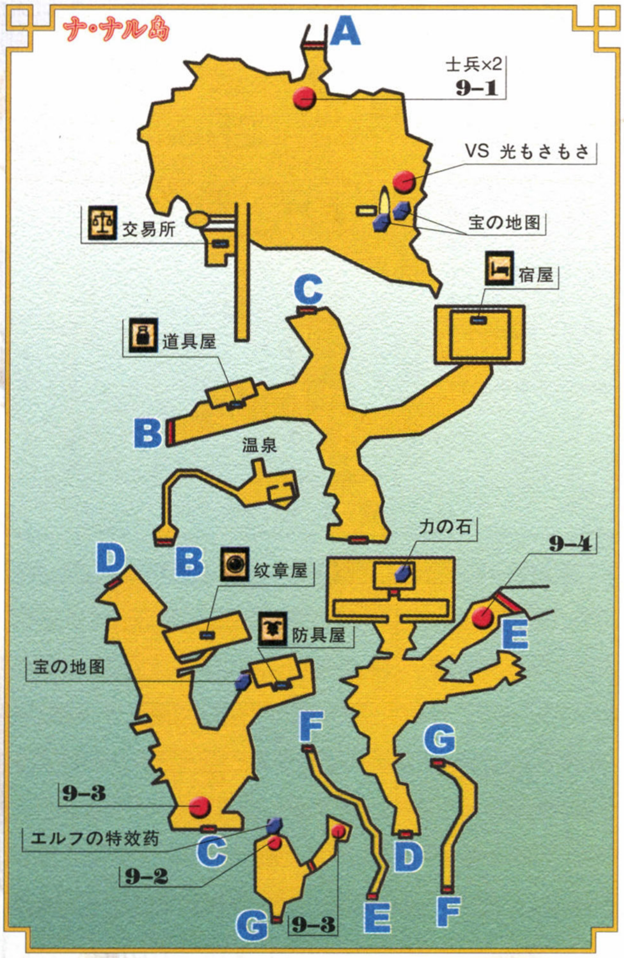
[9-1] 在岛上登陆后与クールーク兵发生 2 次战斗

[9-2] 剧情过后村长会要求去取得エルフの特效药,沿着溪谷一路前进,进入 G 后取得药物返回

[9-3] 发生剧情过后回港口时会被セルマ捕获,全员对话后脱出

[9-4] 回广场和エリート兵发生 3 连战,胜利后アクセル加入,港口与セルマ对话可令其加入

[9-5] 前往ネイ岛,去村长家与村长对话,并把金印交给他过目,回船后再回村长处可令ケヴィン和パム加入



108 星收集(累计 79 人):

天威星セルマ、地周星ユージン、天猛星アクセル、地稽星リタ、地走星マニュ、地杰星ジーン、地隐星ミツバ、地暴星ラインホルト、天损星ウゲツ、天平星シラミネ、地异星リーラン、地刑星ケヴィン、地壮星パム、地劣星タイスケ、地佑星リーレン、地理星ナタリー、天雄星イザク、地速星ケイト、地佐星リールン、地巧星ルネ、天暴星ジャンゴ、天哭星ブレック、天英星アルド、天杀星ゴー、天剑星ロウセン、天罪星ロウフォン、天败星ロウハク、地奴星イーゴリ、天贵星ラインバッハ、地文星ミッキー、地乐星エチエンヌ、天空星ヘルガ、地镇星シャルルマーニュ、地勇星ガレス、天间星テッド(有期间限定)

敌人资料

名称	HP	钱	技	道具
エリート兵	272-402	1500		
クールーク兵	299-351	1200	雷全体魔法	? 绘画
クールーク弓兵	266-437	1300		
クールーク队长	490-555	1500	全体攻击魔法/回复魔法	
岩ガニ	299-351	950		甲罗

下一个目标是位于东方的那·那鲁岛（**ナ·ナル**岛），那里的岛长脾气很坏，利诺要求同去游说。刚踏上那·那鲁，一群库鲁克的士兵便围了上来，原来岛长已经决定与特洛伊达成同盟。在其子阿克赛尔（**アクセル**）的提议下，岛长决定让阿雷等人当晚去“借”精灵的特效药。

阿雷等人穿过狭长的溪谷来到了精灵大树，精灵的特效药就在深处的祭坛上，那里居然没有精灵把守，任务不费吹灰之力地完成了。次日，阿克赛尔把精灵的特效药交给了受伤的库鲁克士兵，并且阿雷等人送回了港口。精灵族的绿发女子赛尔玛（**セルマ**）挡在路上，把阿雷等人带回了精灵之大树。原来一切都是精灵族长老安排好的，他想让阿雷等人为即将发生的事情作证。

阿克赛尔匆忙逃出了精灵大树，悲痛地发现，库鲁克军正在村子里大肆屠杀。岛长终于改变了固执的态度，他相信了阿雷，但代价却过于沉重。

奈依岛村长的态度要柔和的多，他察觉到了库鲁克军的阴谋，很快就答应了阿雷的要求，他还把原本在伊露亚岛经营茶馆的凯文（**ケヴィン**）夫妇介绍给了阿雷。

第十章 夺还

ラズリル~オベル王国

[10-1]根据地作战室发生剧情后去ラズリル会发生海战（ラズリル夺回），敌舰纹章炮属性为火风、雷土，胜利后ヘルムート和骑士团其他两位同伴加入

[10-2]与街道上的村民对话，收集去训练所的村民后去训练所发生剧情，黄昏时候去宿屋休息途中发生剧情，一些黄昏时候才能取得的道具不要错过

[10-3]在港口坐船后发生海战（ふたたびの战い），敌舰属性为火，胜利后选项【このまま逃がす/仲间にならないか/首を斩るしかない】，可选 1、2 项

[10-4]在仲间超过 70 人后，前往根据地船的作战室时“雾之船”出现，前往“雾之船”（如右上地图），一路找人说话及战斗，最后和 BOSS 战斗，与レックナート对话，返回根据地船，テッド加入

[10-5]去海贼岛发生剧情后前往オベル王国，连续两场海战：オベル王国夺回战，敌舰纹章炮属性为风土、雷水；谜の船团，敌舰纹章炮属性为火风、风土；胜利后发动罚之纹章

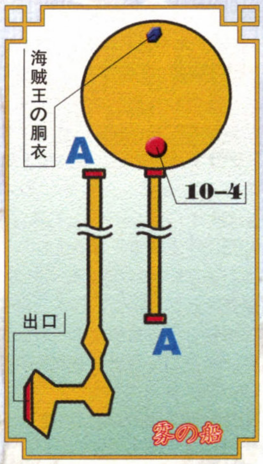
[10-6]谜之场所一路前进发生剧情

敌人资料

名称	HP	钱	技	道具
ガイエン兵	214-420	670		
死せる剑士	249-470	1500		骨
よみする者	796-810	2000		
雾の船の导者	6470-6870	8000	HP 吸收攻击	绢/ダイヤモンド

108 星收集（累计 108 人）：

地暗星ヘルムート、骑士团另外两人、地损星バジル、天究星コンラッド、地恶星カール、天微星グレッチエン、地囚星フンギ、地阔星フレデリカ、地明星アメリア、地平星マキシン、地然星ウォーロック、地藏星ペコラ、地急星ミレイ、地煞星ジエレミー、地魁星ターニャ、天巧星フレア、地全星セツ、地丑星ギュンター、地偏星トリスタン、地兽星キャリー、地威星ゲイリー、地英星エマ、地正星ナボコフ、地空星ノア、天佑星レイチエル、地退星ウエンデル、天捷星トラヴィス、天暗星スノウ（有期间限定）



准备就绪后，大部队前往拉兹里尔。反攻比想象的容易得多，阿雷终于再度踏上了自己曾经生长的地方。训练所中，拉兹里尔的村民团结在阿雷身边。芬格福特伯爵来找麻烦，却只能灰溜溜地逃走。

格莱亚姆获悉拉兹里尔失陷的消息，和特洛伊等人商量下一步对策，而总督却不见了踪影。

休息一晚，阿雷等人准备出港，此时斯诺再度出现，当然面对他的只有失败。阿雷又一次放过了斯诺，但斯诺却依然没有明白自己孑然一身的原因。阿雷把金印还给了利诺，对身为国王的利诺来说，由他亲自出面收回自己的领土才是最合适的。

混入库鲁克的拉马达在牢房里发现了被格莱亚姆囚禁的总督，奄奄一息的总督希望拉马达能阻止格莱亚姆，但是拉马达却被格莱亚姆从背后下毒手，拉马达临终前掏出设计图纸，塞给了纳赛尔鸟。

科尔顿率领的库鲁克第二舰队很快就溃灭了，科尔顿也成了俘虏。但是老谋深算的格莱亚姆却在科尔顿不知情的情况下派出了另外一支舰队，他们的任务是与阿雷等人同归于尽。

阿雷再次举起了左手，舰队刹那间化为灰烬。又是那个神秘的场所，曾经被罚之纹章吞噬的宿主的灵魂再次围绕在阿雷身边，而这次等待他的，则是格兰团长。

终章 决着

根据地~エルイール要塞

【11-1】去甲板发生事件后前往作战室，别动队编成完毕后回房间休息

【11-2】再次前往作战室，夜晚与キカ、リノ、エレノア等人对话会发生剧情

【11-3】回房间休息后レックナート出现，翌日去甲板发生剧情

【11-4】操作别动队前进，在エルイール要塞下登陆，与ルイーズ、ターニャ、アグネス、デスモンド对话，再与トロイ对话，发射纹章炮，开始海战

【11-5】海战（最后の决战），敌主舰有火风土水四种属性，其余两舰的属性分别为风土、雷水，先解决掉相对较弱的这两艘战舰后再围攻主舰，靠近后用强力的伙伴与其发生白兵战也是不错的战法

【11-6】操作别动队在要塞最上层与BOSSグレアム·クレイ战斗，グレアム攻击力不高，注意其全体光矢攻击即可

【11-7】操作主人公队伍，在最上层的执务室取得"阶段室の键"

【11-8】打开2楼原本锁住的门

【11-9】与グレアム·クレイ对话，随后与BOSS巨大树战斗，巨大树的颜色代表各种属性，根据其弱点使用强力纹章攻击再辅以主人公+スノウ的真友情攻击是比较有效的攻击手段，注意巨大树在变为白色时会发动强力的全体攻击，HP不够的话很有可能全灭，但是此时只要选择战斗指令中的"全员"就能CANCEL掉它的行动

【11-10】解除全员装备（以便2周目继承）后脱出

【11-11】与トロイ单挑

ENDING

与トロイ单挑战台词及对策

敌行动	台词	我方行动
必杀	では、觉悟！ 次で决める。 悪いが、次で、死んでもらう！	防御
攻击	それでは…… おとなしく、わが剑を受けよ！ ゆくぞ！	必杀
防御	かかってこい。 …… ふん……	攻击

纳赛尔鸟带回了拉马达捎来的情报，最后的作战会议紧锣密鼓地进行着，决定派遣一支别动队潜入要塞……

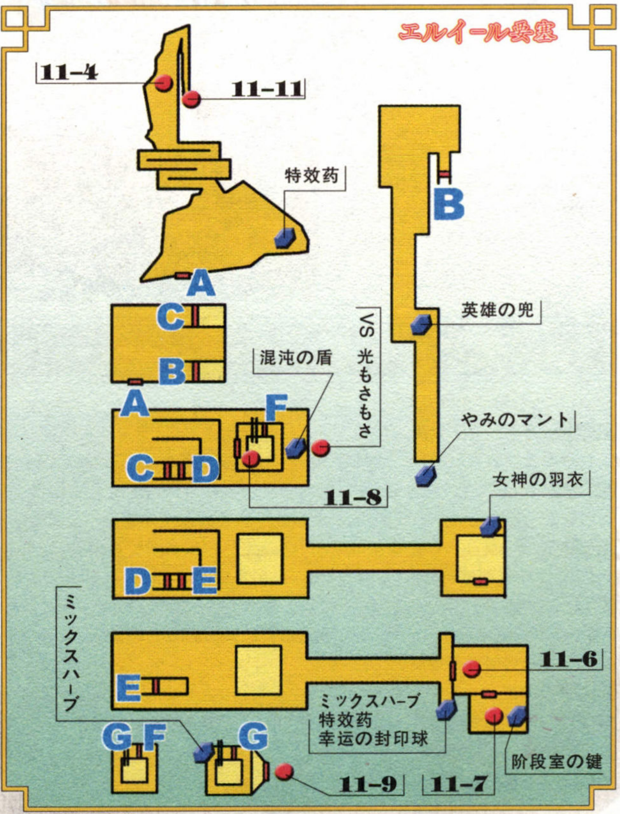
阿雷用罚之纹章将要塞夷为平地。

奥贝鲁王国在利诺和国民的努力下开始了重建，群岛诸国的居民在这次纷争中达成了共识，群岛诸国联合的创举即将由空想变为现实。

经过漫长的黑夜，黎明终于再度来临。平静的海面上，一条小木船随着微风轻轻摇曳，一位少年从船上慢慢站起身来，向不远处的帆船奋力挥动着右手，脸上绽放出的，是从未有过的微笑……

敌人资料

名称	HP	钱	技	道具
クールーク兵	299-351	1200	雷全体魔法	？绘画
クールーク弓兵	266-437	1300		
クールーク队长	490-555	1500	全体攻击魔法/回复魔法	
クールーク兵	356-400	2000		
エリート兵		2400		
亲卫队	400-600	4000		
亲卫队长	450-600	3600		
光のつぶ	572-894	2500		
グレアム·クレイ	4457-4589	1000	全体攻击/伤害减半	
光の种	2600-4027	3000	全体火炎攻击	
巨大树	4457-4589	3000	[红/全体火炎攻击] [蓝/光の种召还/攻击] [白/全体攻击强] [茶/防御魔法] [绿/全体睡眠/攻击]	



研究篇

全 108 星加入法

星宿名	人物名	加入地点	条件
天魁星	主人公	自动	自动
天罡星	リノ·エン·クルデス	オベル王国	剧情发展到从オベル王国脱出（获得根据地船）时自动加入
天机星	エレノア	庵之小岛	剧情自动加入
天间星	テッド	根据地	仲间超过 70 人以上时去根据地作战室会发生雾之船事件，战斗后加入，注意时间限定在ラズリル解放后到オベル王国解放前之内
天勇星	タル	ラズリル	开始在训练场中 4 选 2 时加入，否则在ラズリル解放后自动加入
天雄星	イザク	イルヤ岛	イルヤ岛崩坏后把"花の种"（可以在交易所购得）交给他
天猛星	アクセル	ナ·ナル岛	剧情自动加入
天威星	セルマ	ナ·ナル岛	ナ·ナル岛解放后在港口与之对话后加入
天英星	アルド	庵之小岛	后期出现在庵之小岛里道，与其对话后加入
天贵星	ラインバッハ	ミドルポート	把从ネイ岛宿屋中ガレス处得到的蔷薇の胸饰り交给他后会与ミッキー一起加入
天富星	チープー	流刑船	剧情发展到主角流放后自动加入
天满星	ポーラ	ラズリル	开始在训练场中 4 选 2 时加入，否则在ラズリル解放后自动加入
天孤星	キカ	海贼岛	从オベル脱出后自动加入
天伤星	ケネス	ラズリル	开始在训练场中 4 选 2 时加入，否则在ラズリル解放后自动加入
天立星	ラマダ	オベル王国	在リノ发布航行禁令之后回根据地途中会发生剧情，打倒アカギ和ミズキ后去王宫发生剧情就会加入
天捷星	トラヴィス	オベル王国	オベル解放后在遗迹深处与其对话，使用 1 次すり抜け札后再次去遗迹深处与之对话即可加入
天暗星	スノウ	海上	收集满 107 个仲间后从モルド岛交易商口中得知海上有人漂流的消息，之后坐船从モルド岛一直往西前进就会发生剧情，注意时间限定在最终作战会议之前
天佑星	レイチェル	オベル王国	オベル王国解放后把セドリック调入队伍中，去根据地旧址的洞窟中与其对话
天空星	ヘルガ	ミドルポート	先从ネイ岛宿屋中打听到怪力女的传闻，然后去ミドルポート的宿屋就能加入
天速星	セドリック	オベル王国	与海贼ダリオ的海战结束后和宿屋老板对话后发生剧情，与宿屋旁的女性对话后一直追到根据地，与ルイーズ对话后加入，有期间限制，此时没有收得的话在剧情发展到从オベル王国的时候也能找到他
天异星	キーン	ミドルポート	把シグルト调入队中在交易所旁边与其对话，然后在队伍中没有シグルド的情况下与之对话后加入
天杀星	ゴー	庵之小岛	エレノア加入后再去庵之小岛在普通遇敌中会遇上他，击败他后加入
天微星	グレッチエン	ラズリル	ラズリル解放后出现在防具屋前，与之对话后加入
天究星	コンラッド	ラズリル	ラズリル解放后把カタリナ调入队伍中在宿屋与其对话
天退星	ジュエル	ラズリル	开始在训练场中 4 选 2 时加入，否则在ラズリル解放后自动加入
天寿星	カタリナ	海贼岛	エレノア加入后在キカ的房间与其对话后加入
天剑星	ロウセン	モルド岛	为军队和根据地船命名后在岛上温泉战斗后与ロウハク、ロウフオン一起加入
天平星	シラミネ	根据地	ウゲツ加入后在后部甲板与他对话会发生情节，之后便会加入
天罪星	ロウフオン	モルド岛	为军队和根据地船命名后在岛上温泉战斗后与ロウセン、ロウハク一起加入
天损星	ウゲツ	ナ·ナル岛	リタ加入后在港口交易所前随机出现，推荐坐船登陆
天败星	ロウハク	モルド岛	为军队和根据地船命名后在岛上温泉战斗后与ロウセン、ロウフオン一起加入
天牢星	ラクジー	オベル王国	在遗迹深处剧情加入
天慧星	リキエ	オベル王国	在遗迹深处剧情加入
天暴星	ジャンゴ	根据地	仲间数超过 50 人后在主角的房间发生剧情，之后与ブレック一起加入
天哭星	ブレック	根据地	仲间数超过 50 人后在主角的房间发生剧情，之后与ジャンゴ一起加入
天巧星	フレア	オベル王国	オベル王国解放后自动加入
地魁星	ターニャ	海贼岛	ラズリル解放后回海贼岛加入
地煞星	ジエレミー	ナ·ナル岛	ナ·ナル岛解放后把ミツバ调入队伍中去广场对话
地勇星	ガレス	ネイ岛	把ラインバッハ调到队伍中在宿屋与其对话
地杰星	ジーン	ナ·ナル岛	ナ·ナル岛解放后在街上打探到关于纹章师的消息，然后去纹章屋与老板对话就会增加选项，之后便可加入
地雄星	リーロン	海贼岛	先在岛上打听到关于人鱼的传闻，之后坐船回海贼岛在附近的海域就会发生剧情，剧情之后便会加入
地威星	ゲイリー	オベル王国	オベル解放后在王宫前与其对话
地英星	エマ	オベル王国	王宫前与ゲイリー一起加入
地奇星	シグルド	海贼岛	从オベル脱出后在自动加入
地猛星	ハーヴェイ	海贼岛	从オベル脱出后在自动加入
地文星	ミッキー	ミドルポート	与ラインバッハ一起加入
地正星	ナポコフ	オベル王国	オベル解放后在鉴定屋与其对话
地阔星	フレデリカ	ラズリル	ラズリル解放后在道具屋中与其对话后加入
地斗星	マオ	根据地	根据地船入手后从主人公房间离开时会从トープ处听到情报，去底层的"开かずの间"就会加入
地强星	バーソロミュー	ネコボルトの集落	在根据地 2 楼阅读过关于バーソロミュー的报道（创刊号）后去ネコボルト集落与之对话
地暗星	ヘルムート	ラズリル	在海战"ラズリル夺回"胜利之后加入
地轴星	パブロ	オベル王国	剧情发展到从オベル王国脱出时自动加入
地会星	バン	ネコボルトの集落	剧情发展到从オベル脱出之后在ネコボルト集落抽奖所对话后加入
地佐星	リールン	イルヤ岛	其余 4 条人鱼全部加入后在港口右侧的台阶下与之对话
地佑星	リーレン	无人岛	ダイスケ加入后再次回到洞窟深处便会加入
地灵星	ユウ	オベル王国	剧情发展到要从オベル王国脱出之后与在鉴定屋左边与其对话
地兽星	キャリー	オベル王国	王国解放后把ユウ调到队伍中与其对话
地微星	ダリオ	海贼岛	剧情发展到从オベル脱出后自动加入
地急星	ミレイ	ナ·ナル岛	先在ミドルポート港口打听到"女儿要结婚"的情报，然后把ラインバッハ调到队伍中去ナ·ナル岛就会发生剧情，之后即可加入
地暴星	ラインホルト	ナ·ナル岛	在街上与其对话后去广场就会与ミツバ单挑，胜利之后与ミツバ一起加入

星宿名	人物名	加入地点	条件
地巧星	ルネ	ドーナツ岛	先在ネイ岛海岸边捡到漂流瓶（メッセージボトル），然后去ドーナツ岛与其对话即可加入
地明星	アメリア	ラズリル	ラズリル解放后出现在骑士团之馆的顶上，与其对话后加入
地进星	ニコ	オベル王国	剧情发展到从オベル王国脱出（获得根据地船）时自动加入
地退星	ウエンデル	オベル王国	オベル解放后与根据地船甲板上的ニコ对话，之后去オベル港就会加入
地满星	トープ	オベル王国	根据地入手时自动加入
地遂星	フイル	海贼岛	仲间数超过 40 时与其对话
地周星	ユージン	ナ·ナル岛	ナ·ナル岛解放后在宿屋前发生剧情加入
地隐星	ミツバ	ナ·ナル岛	与ラインホルト一起加入
地异星	リーラン	海上	シラミネ加入后去根据地的后部甲板与其对话就可以投网，在ネイ岛近海投网后经过一定时间再收网就会发生事件
地理星	ナタリー	イルヤ岛	与其对话即可加入
地俊星	ナオ	根据地	マオ加入后再次从主人公房间离开时会从トープ处听到情报，去底层的"开かずの间"就会加入
地乐星	エチエンヌ	ミドルポート	把ラインバッハ调入队伍后去城主之馆入口附近与之对话
地捷星	ビッキー	ネコボルトの集落	剧情发展到海贼岛之后，去ネコボルト集落途中的吊桥上会遇见她，切换场景后再回去和她对话就能加入
地速星	ケイト	イルヤ岛	把ミズキ调到队伍中后与其对话
地镇星	シャルルマーニュ	ミドルポート	ヘルガ加入后坐船进出ミドルポート2、3 次再回宿屋前与其对话
地稽星	リタ	ナ·ナル岛	在宿屋与其对话就可以进行打麻将的迷你游戏，把她的钱全赢光后再与她对话即可加入
地魔星	オレーグ	オベル王国	剧情发展到从ネイ岛回オベル王国后自动加入
地妖星	ペロー	ネコボルトの集落	交易所中与之对话后加入
地幽星	デボラ	ミドルポート	ミドルポート解放后在宿屋与其对话
地伏星	アグネス	庵之小岛	剧情发展到庵之小岛后自动加入
地僻星	トリスタン	オベル王国	オベル解放后把ユウ调到队伍中与其对话
地空星	ノア	オベル王国	オベル王国解放后在王宫中王座的后面与其对话
地孤星	アドリアンヌ	オベル王国	从オベル王国脱出时，在交易所前与之对话
地全星	セツ	オベル王国	オベル解放后与フレア一起加入
地短星	ナルクル	ネコボルトの集落	金印入手后把チープー调在队伍中前往ネイ岛，去ネコボルト集落交易所回来时在吊桥上发生剧情，回集落仓库边找到他后完成抓老鼠的迷你游戏即可加入，注意当剧情发展到金印归还之后就无法让其加入了
地角星	チャンポ	ネコボルトの集落	与ナルクル一起加入
地囚星	フンギ	ラズリル	ラズリル解放后在厨房与其对话两次
地藏星	ペコラ	ミドルポート	ウォーロック加入后从宿屋前女性处得到インテリアの本，然后回空屋与其对话
地平星	マキシン	ラズリル	依次在ナ·ナル岛广场、通往ネコボルト集落的草原与其对话发生战斗后在解放后的ラズリル宿屋与其对话
地损星	バジル	ラズリル	ラズリル解放后在宿屋前与其对话
地奴星	イーゴリ	モルド岛	ロウハク、ロウセン及ロウフオン加入后在温泉前与其对话
地察星	リーリン	海上	根据地入手后的第一场海战胜利后加入
地恶星	カール	ラズリル	ラズリル解放后在里道与其对话
地丑星	ギュンター	オベル王国	依次在ミドルポート、ナ·ナル岛和解放后的オベル王国与其对话
地数星	デスモンド	オベル王国	根据地入手时自动加入
地阴星	ルイーズ	オベル王国	根据地入手时自动加入
地刑星	ケヴィン	ネイ岛	剧情发展到去村长家求援后与村民们对话，离开ネイ岛一次后再回村长家就能加入
地壮星	パム	ネイ岛	与ケヴィン一起加入
地劣星	タイスケ	无人岛	后期去洞窟深处时会遇见他，对话后在洞口取得他的衣服后再回洞窟深处与其对话，之后再回洞口一次，再次回到洞窟深处时就可另其加入
地健星	ナレオ	海贼岛	从オベル脱出后自动加入
地耗星	ハルト	根据地	根据地船入手时自动加入
地贼星	オスカル	ミドルポート	在宿屋与デボラ一起加入
地狗星	シャドリ	オベル王国	根据地入手后自动加入

3 种结局达成条件

本游戏一共有 3 种结局，达成条件如下，此外，如果终盘在根据地リノ的房间把柜子中的"豪华な服"取掉的话，那么最后リノ发言时将会穿普通服装。

无人岛 ENDING：剧情发展到无人岛时连续选择 3 次"ここで暮らすのも悪くない"，出现这个结局后游戏并不会结束，人物的对话框会变成黑白的涂鸦，玩家依然可以在无人岛活动，但是无法继续推进剧情

通常 ENDING：没有收集全 108 星的状态下完成游戏，最后主人公在船上时不会站起来

宿星 ENDING：108 星全收集状态下完成游戏，STAFF 画面后主人公会在船上站起身来并向前方的大船挥手

2 周目特典

完成 1 遍游戏后会要求玩家生成一个记录，读取这个记录开始二周目游戏的话会有一些 1 周目时没有的特典，具体如下：

■游戏时间、金钱、以及没有装备的一般封印球和一般装备品全继承，记得最后逃出要塞时把所有人物身上的装备扒光■队伍中可以将非主角的其他人物排在第一位，并可操作该角色移动■LOADING 画面中出现的角色追加■海图一开始就会显示全部地点■过场剧情按×键可以跳过■音乐欣赏追加第 15 首 BGM

一些强力的套装装备、封印球和特殊道具是不能继承的，不能继承的物品如下：

装备品：海贼王套装、英雄套装、守护套装、神秘のサークレット、女神の羽衣、混沌の盾、やみのマント、しんくのマント、星のピアス、力おび、木雕りのお守り、ブルーリボン、蔷薇の胸饰り、王者の封印球。**道具：**藏宝图、古书、窗セット、帆布、房间装饰品、所有贵重物品

贺游戏日全彩真情回馈大行动

千元大奖期期都送 期期有奖就等你来拿

从2004年10月号开始，每期都有！

游戏日幸运大赢家

天上也会掉馅饼？？这可是真的哦！！只要每期填写《读者调查表》并按时寄回，就有机会赢取千元大奖！！还等什么？赶紧参加吧！下一个幸运儿也许就是你哟！

活动规则

1.凡购买《游戏日》杂志并认真填写当期《读者调查表》且寄回（包括网络调查表）的读者均可参与此次抽奖活动。

2.读者身份必须真实有效，相关信息必须填写清楚、完整（电子信箱、QQ、联系电话等如果没有请填写"暂无"）。所填写的信息不完整或者经核查与调查表上所写不符，即视为无效调查表，将无法参加当期的抽奖活动。

3.身份信息相同的调查表，无论份数，均按一份有效调查表计算。

4.书面《读者调查表》以当期杂志所附带为准，复印无效。

5.网络《读者调查表》请访问http://www.gameday.com.cn/reader/reader.htm并填写。所调查的内容必须填写清晰、完整。

6.为了确保真正购买《游戏日》的读者参与抽奖活动的权益，对于网络调查表将有更加严格的审核制度，一旦出现填写内容不完整或空洞无实际意义者，均按无效调查表处理。

7.每期抽奖有效时间为当月25日起至下月10日截至，请将参与抽奖的当期调查表按时寄回，书面调查表以当地邮戳为准。

8.抽奖奖品将在当期杂志上公布，中奖名单将在下期杂志公布。

9.中奖名单确定之后，将会电话联系中奖者，请务必留下真实有效的联系方法，如果没有联系电话，QQ或者电子信箱也务必填写正确。

10.读者因中奖所承担的个人所得税请自行办理。

11.本次活动最终解释权归《数字化用户 游戏日》杂志社所有。

本期抽奖奖品

一等奖 1名 原装未启封PS2游戏主机一台

二等奖 2名 原装全新GBASP游戏主机一台

特别奖 100名 《梦幻之星在线：蓝色脉冲》内测账号一个（以寄回调查表的时间为准，先到先得，送完即止）

创世缘 www.csyshop.com

本期抽奖活动：一等奖、二等奖奖品由四川创世缘电子科技开发有限公司提供

朝华数码 PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst 梦幻之星在线蓝色脉冲

本期特别奖由朝华数字娱乐有限公司提供

创世缘
www.csyshop.com
特价土星
99 元 / 套
原装 GBA
460 元
原装 GBASP
760 元
原装 GBC
290 元
原装美版 DC
380 元
原装 PS one
470 元
便携液晶 PS one
内置充电电池 / 迷你音箱
4 寸液晶一体化屏幕
随机附送双振手柄
1199 元 / 套
原装 X-BOX
1480 元
原装 5 系 PS2
1250 元
原装 NGC
1130 元
PS2 EYE-TOY
230 元
神游版 GBA
530 元（送卡）
新品速递
SONY PSX
预定中。。。
PSP 预定中
温馨提示
主机邮费 40 元
配件邮费 10 元
周边配件
GBA: 128M 烧录卡 / 金手指 360/135
充电器 / 锐屏 / 记忆棒 20/30/50
SP: 电池 / 记忆棒 / 水晶套 30/50/20
金手指 / 耳机 / 充电器 120/55/25
PS2: 原装振柄 / 组振柄 150/40
电源 / 分插 / 金手指 40/55/70
原装记忆卡 / 方向盘 140/150
原装光头 / 无线手柄 290/90
DC: GBA/GB/FC/SFC 模拟器 30
PSone: 屏幕 / 振柄 / 金手指 400/35/65
X-BOX: 原装遥控手柄 / 记忆卡 190/120
NGC: 记忆卡 / 原柄 / 组柄 65/190/75
其它：PS2/NGC/X-BOX 通用 VGA 260
NGC-psayer(玩 GBA 游戏) 430
PS2/NGC/X-BOX 维修详解（光盘）680
SS/PS/PSone/DC 维修详解（光盘）580
游戏机修机工具大全（全适用） 1180
中古货
本公司所售二手货有保修，回收各种游戏机，回收价为本区价格的 80%
PS239001/50001 套机 950/1050
NGC/ 松下 DVD-NGC 套机 850/1050
PS7000/5903VCD 套机 290/380
GBASP/GBA/GBC 520/350/210
GBP/GB/GG/ 游牧民 130/80/180/260
SFC+32M 磁碟机 / 光碟机 290
N64 任天堂光碟机（送游戏） 380
WSC/WS 260/180
DC 原装美版套机 300
绝版 VB 任天堂 32 位（带屏幕） 380
二手货配置均为全配（掌机送卡）
CASIO 触摸游戏式彩色笔记本电脑
windows 中文系统
无线接收电视信号
兼容 GBA/GBC/FC 游戏
手写输入，有声摄像
数码录音，内置锂电池
590 元 / 套
创世缘
www.csyshop.com
便携平板可视 VCD (B31) 490 元
播放 VCD/CD/MP3，真彩，视频输入，内置可充电电池
超强电视信号接收，5 寸显示屏，送遥控器，电池，支架
便携彩色游戏液晶电视 (B13) 230 元
真彩，无线接收电视信号，插卡玩 8 位游戏
内置充电电池，视频输入，随机送遥控器
便携彩色液晶电视 (B60) 180 元
超强无线电视信号接收，真彩
内置可充电电池，携带方便
可接 VCD，游戏机等视频信号
二合一摄像数码相机 (B58) 190 元
130 万像素，USB 接口，LCD 编辑
内存可储存 104 张相片，有声摄像
可拍摄 10 分钟短片，可换彩壳
原装 SONY 磁带随身听 (B39) 29 元
自动调频收音机，一曲重播
自动关机 / 音量控制 / 翻带
音效模式：重低音 / 声音均衡器
原装 RCA CD 随身听 (B38) 68 元
原装进口，60 秒抗震
送线控低音炮耳机
CD/VCD/MP3 随身听 (B30) 150 元
30 秒抗震，送遥控器
线控耳机，MP3 歌库
MP3 播放器 (B33) 180 元
128M，支持 MP3/WMA 音乐格式
中文显示，歌词同步，FM 调频
9 小时录音，定时关机，复读功能
美国 RCA 五碟 CD 组合音响 (B52) 290 元
原装进口，库存产品
录音，收音，双卡座
低音炮双音箱
手机 / 电话变声器 (B56) 29 元
可变男 / 女 / 童声等 16 种声音
适用任何型号手机 / 固定电话
电视卫星接收器 (B55) 85 元
可接收国内 30 多个卫视台
接收香港凤凰等 10 多个娱乐台
适用任何型号电视，无需安装
手机双卡通 (B51) 65 元
一机两号无需转换同时打入
不改机，全型号适用
电话短信两不误
高压贴身保镖 (B53) 180 元
30 万伏高压催泪强光
直充式可反复使用
特技自动照相机 (B57) 19 元
自动调焦，可拍摄人骑老虎
明星合成等各种特技照片
注意：非一次性相机
公告
购物满 300 元
免费赠送价值
78 元的电动榨
汁机一套！！
四川创世缘电子科技开发有限公司
邮购资质号：5101062009292－1
更多详情请登陆 www.csyshop.com
产品销售途径只限邮购，售后服务实行三包
汇款/通信地址：成都市金牛区蓉北商贸大道1段2号闽兴大厦5F
收款人：四川创世缘电子科技开发有限公司 (2006 部收) 邮编：610081
客服电话：028－83137993/83139969 短信：13880827066
汇款时只需在汇款单注明产品编号即可，邮费10元/件 chuangshiyuan@163.com

三千铁甲～
竟不能挡～
宝贝儿，你在哪里？
奉先吾儿，做人要厚道！
她是我的，不要挡路！
出来混
迟早是要还的……
只要有你在，我就可以……
我的意中人是个盖世英雄，有一天他会骑着赤兔来娶我……
我猜到了这开头，却猜不到这结局！
哈哈，找到了！
游戏日
绝对有趣攻略月刊
魏
《游戏日》
10月号火热改版!!!!
9月中旬隆重上市
◆全彩精美印刷，彻底告别黑白时代
◆更加丰富的攻略形式，更具冲击力的视觉享受
◆国内唯一的专业电子游戏攻略月刊
◆每月100页的攻略盛宴，网罗所有热门游戏
◆期期抽奖期期送，PS2、GBA游戏主机等你来拿!!